

COLLEGE ECHANGE

Education Physique & Sportive



Projet pédagogique

LE PROJET EDUCATIF DU COLLEGE ECHANGE

Les ressources de l'établissement

Au centre ville de Rennes, le Collège Echange accueille une population d'élèves (360) d'origines culturelles très diverses et socialement hétérogène (26,34 % d' élèves boursiers).

Cat Socio-professionnelles 2010	Collège	Département
Très favorisées	37,90% (en baisse)	23,80% (en baisse)
Favorisées	15,10% (en baisse)	15,50% (en baisse)
Moyennes	19,60% (en baisse)	26,40% (en hausse)
Défavorisées	27,40% (en hausse)	34,30% (en hausse)

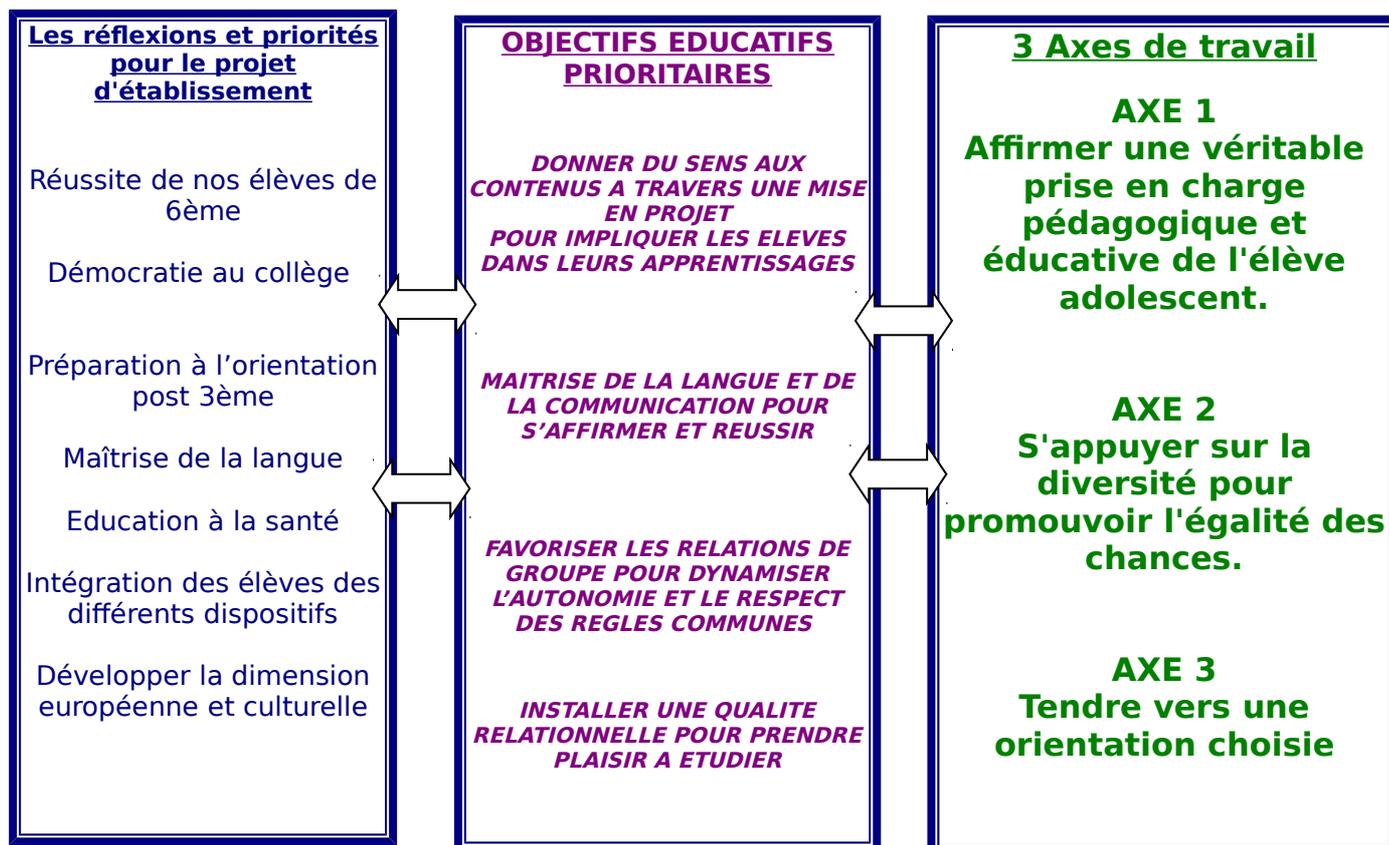
Les résultats aux DNB (83,5 % de réussite en 2011) n'en demeurent pas moins proches de la moyenne départementale(89,8 %) et académique, grâce à des équipes relativement stables et expérimentées dans la plupart des disciplines.

Porteur d'une volonté d'intégration et de réussite ,le collège s'inscrit dans une dynamique locale de formation catalysée par entre autres :

- une classe EHPI (5 Élèves Haut Potentiel Intellectuel) permettant à ses élèves de réintégrer un cursus scolaire à travers des horaires aménagés et individualisés.
- une vie éducative bien développée à travers de nombreuses activités périscolaires comme l'aide au devoir ou les ateliers scientifiques et culturels.
- une volonté d'ouverture culturelle à travers des partenariats avec le TNB, et autres lieux culturels
- une Association Sportive qui se dynamise grâce à un large éventail d'activités proposées lors des sorties Flash UNSS 35, trois pratiques hebdomadaires que sont le Badminton et le Handball et une programmation d'Activités de Plein Air en fin d'année.

L'enseignement de l'EPS qui s'effectue sur les installations municipales, est assuré par M. Beaulieu (coordonnateur), M. Prim , et un poste à temps partagé.

Synthèse du projet d'établissement



LIEN DU PROJET D'ETABLISSEMENT AVEC LE PROJET EPS

AXE 1

Affirmer une véritable prise en charge pédagogique et éducative de l'élève adolescent.

AXE 2

S'appuyer sur la diversité pour promouvoir l'égalité des chances.

AXE 3

Tendre vers une orientation choisie

DONNER DU SENS AUX CONTENUS A TRAVERS UNE MISE EN PROJET POUR IMPLIQUER LES ELEVES DANS LEURS APPRENTISSAGES

MAITRISE DE LA LANGUE ET DE LA COMMUNICATION POUR S'AFFIRMER ET REUSSIR

FAVORISER LES RELATIONS DE GROUPE POUR DYNAMISER L'AUTONOMIE ET LE RESPECT DES REGLES COMMUNES

INSTALLER UNE QUALITE RELATIONNELLE POUR PRENDRE PLAISIR A ETUDIER

CONTRAINTES

Une programmation contrainte

Installations uniquement municipales (gymnase) (partagées avec les écoles primaires)

Temps de pratique effectif d'1h30 par cours de 2h sur un cycle de 10 séances

Pas d'installations permettant d'enseigner la Compétence Culturelle 2 (Escalade, Course d'orientation)

Pratique des activités athlétiques dans la cour du collège.

Pas d'installations pour des sports collectifs grand terrain.

Créneaux de piscine pour les 6ème et 3ème

AXE DU PROJET EPS

développer les ressources afin de rechercher par la réussite **l'efficacité dans l'action, la confiance, la réalisation de soi**

Accepter et intégrer nos différences comme une richesse éducative (EPS mixte, intégration des handicaps)

Développer **l'autonomie grâce au diagnostic formatif ,à la co-évaluation et l'autoévaluation**

L'accès à un patrimoine culturel constitué par la **variété des APSA**

Acquisition de connaissances et compétences nécessaires **à l'entretien de la vie physique et au développement de sa santé**

L'engagement dans une voie de **spécialisation des habiletés sportives**

COHESION DES AXES EDUCATIFS

Les classes de 6ème correspondent à un moment de stabilisation des connaissances et compétences acquises à l'école primaire. Cette période préadolescente est propice au renforcement de repères moteurs et affectifs positifs avant de s'engager dans le cycle central et d'orientation à travers l'acquisition du niveau 1 .

Les compétences méthodologiques et sociales s'orientent sur la mise en place d'habitudes de travail à travers une meilleure connaissance de soi et du groupe pour mieux s'intégrer dans un projet de réussite motrice et affective .

Programmation de la Danse et d'un parcours culturel (spectacles , intervenants,...)

Les classes de 5ème et 4ème s'orientent sur une revalorisation de l'investissement moteur par le plaisir et la réussite pour rendre la notion d'effort utile et nécessaire en vue d'un plaisir à moyen terme. Les transformations motrices et les conséquences psycho-affectives liées à la période préadolescente et adolescente doivent être prises en compte dans notre enseignement à travers des contenus orientés sur des buts de maîtrise , favorisant ainsi l'estime de soi de nos élèves.

Découverte des APPN à travers un stage de deux jours en fin d'année de 5ème et d'un cycle de Course d'Orientation en 4ème aboutissant à une sortie en fin d'année également.

Le cycle d'orientation: correspond à un moment d'acquisitions motrices, informationnelles et méthodologiques plus approfondies permettant d'atteindre le niveau 2. L'autonomie et les connaissances que les élèves auront intégrés pour mettre en place leurs stratégies d'apprentissage seront les bases d'une réussite en lycée et un gage d'autonomie pour engager de futurs adultes lucides et autonome sur leur pratique physique.

Un parcours culturel en lien avec les professeur-e-s de Français est proposé aux élèves. Le cycle de Danse ou d'Acrosport investit la thématique de l'histoire des arts travaillée en Arts plastiques, musique , Français ou histoire -Géographie.

A travers et par la motricité individuelle et collective, nous souhaitons aider nos élèves à devenir :

- Des citoyen-ne-s

- Lucides

- Cultivé-e-s

- Respectueux-ses

- Autonomes

Avec quatre heures brutes hebdomadaires d'E.P.S 6ème, 3h dans les autres divisions, il devient prioritaire **d'engager un travail qualitatif** centré sur un projet de classe où **l'affinement des habilités motrices et la recherche systématique d'efficacité dans la réalisation** seront recherchés en priorité.

Les élèves découvrent un ensemble large d'activités physiques et sportives et peuvent être un support **pour aider l'élève :**

- **à la maîtrise de la langue française (cp1) notamment par la connaissance du fonctionnement du corps humain (cp3)**
- **à l'acquisition d'une sensibilité artistique (cp5) en intégrant la culture sportive dans l'histoire des arts**
- **à un engagement responsable et coopératif par l'intégration du sens des règles et son exercice dans les différents rôles sociaux (cp6)**
- **à son autonomie par la maîtrise de sa progression dans un cycle en individualisant les critères de réussite et en rendant visible les critères de réalisation pour répondre à ses besoins**

OBJECTIFS EN EPS

Développer les ressources afin de rechercher par la réussite l'efficacité dans l'action, la confiance, la réalisation de soi.

- mise en projet
- prendre confiance en ses capacités d'apprendre
- pédagogie différenciée
- travail interdisciplinaire

Développer des qualités de tolérance et de respect

- Intégration des différences comme richesse éducative à travers une EPS mixte (pédagogie différenciée et non sexuée, intégration des handicaps, intégration des élèves provenant d'EHPI)
- Respect des différences en s'orientant principalement sur des buts de maîtrise (le travail en équipe favorisant la collaboration, l'entraide, l'observation critique, la co-évaluation , l'auto-évaluation) plutôt que de compétitions

Développer l'autonomie

- Démarche de prise de responsabilités dans les rôles sociaux liés à l'APS : juges, arbitres, metteur-se en scène, observateur/trice et organisateur/rice, secrétaire etc...
- méthodologie de travail : travail en groupe, compréhension et application des consignes, des procédures, des critères de réussite ; le/la professeur-e étant guide supervisant
- prise en main de son projet personnel, des conduites à tenir pour progresser et aboutir (critères de réussite et réalisation, règles d'actions et outils), plan d'entraînement personnel

L'accès à un patrimoine culturel constitué par la variété des APSA

- 4 compétences culturelles dans le cursus
- programmation équilibrée à chaque niveau de classe
- connaissances sur les APSA et les rôles accompagnant la pratique : juges, arbitres, pareurs, capitaines, spectateurs etc...

Acquisition de connaissances et compétences nécessaires à l'entretien de la vie physique et au développement de sa santé.

- Engagement lucide dans les APSA ;
- Échauffement autonome, sécurité de soi et des autres

Le savoir nager

- 2 cycles en sixième avec un-e enseignant-e pour le groupe Non nageurs;
- 2 cycles en troisième pour conforter les apprentissages.

L'engagement dans une voie de spécialisation

- AS dynamique

CE QUI GUIDE NOTRE ENSEIGNEMENT

- Travailler en toute **sécurité**, physique et affective
- Préserver, entretenir ou créer le **plaisir** de la pratique
- Aider l'élève à **se mettre en projet** individuel et / ou collectif
- Aider l'élève à se donner les moyens, en autonomie, **de mener ses progressions à terme** grâce à des indications diagnostiques et formatives sur l'évolution de son niveau
- Proposer une programmation **d'activités variées et adaptées** au public dans la mesure de nos possibilités (contraintes d'installation)
- Valoriser le **temps d'engagement moteur**, indispensable pour envisager toutes transformations motrices
- Différencier au mieux les contenus** pour permettre à tous et toutes d'apprendre
- organiser une EPS avec une pratique **mixte des APSA**
- Donner du **sens** aux apprentissages à travers des apprentissages transversaux issus de critères communs aux différentes APSA et **d'un travail transdisciplinaire** :

1 - Sciences de la vie et de la Terre

L'éducation physique et sportive est un moyen efficace de mettre en valeur un enseignement concernant l'hygiène, la consommation de stupéfiants et l'importance d'une alimentation équilibrée. Elle permet de comprendre les conséquences d'une vie sédentaire et les bénéfices à court et long terme de la pratique des activités physiques. Par un travail sur les déterminants de l'effort, par l'analyse des différences de potentiel corporel, de l'efficacité et des limites des méthodes d'entraînement, l'éducation physique et sportive contribue à l'éducation à la santé et au développement personnel. Cette discipline peut constituer un moment d'observation et de réflexion sur le fonctionnement corporel. L'identification de ces éléments dans la pratique permet d'enrichir la présentation des processus de régulation de l'organisme en sciences de la vie et de la Terre.

2 - Éducation civique, juridique et sociale

L'éducation physique et sportive permet aux élèves d'assumer les conséquences de leurs actions, de se sensibiliser aux effets de leurs actions sur l'environnement, d'éprouver leur considération à l'égard des autres. Elle développe l'esprit d'initiative, l'autonomie, la capacité de travailler seul ou en équipe, la capacité de mobiliser des connaissances pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne. Elle facilite la prise en compte des différences entre les personnes et développe une sensibilité positive à l'égard de ces différences. Les activités collectives rendent nécessaire l'adoption d'une conduite citoyenne et l'identification des tricheries et des dérives possibles dans leur pratique. Les collégien-ne-s comprennent aisément les règles sportives et sociales qui délimitent et régulent les affrontements susceptibles de dégénérer en violence. Enfin, elle aide à construire un système de valeurs en permettant de faire face aux problèmes d'ordre éthique rencontrés dans la vie quotidienne.

Ces questions permettent d'enrichir l'enseignement de l'éducation civique, juridique et sociale.

DISCIPLINES

CYCLES

Différentes activités

Lecture et analyse des fiches d'autoévaluation et de savoirs méthodologiques

FRANCAIS

Arts Plastiques

Danse/Acrosport et Histoire de l'art

L'expression dans toutes ses formes.

En 6ème, cycle de danse en lien avec un partenariat avec le TNB : Un spectacle de danse programmé au minimum
En 3ème, thématique en lien avec l'histoire des Arts (exemple : mémoire et engagement) développée dans le cycle de Danse ou d'Acrosport.

ATHLÉTISME

CONNAISSANCE DU CORPS HUMAIN

SVT

- En 6ème et 5ème:

Bien se préparer physiquement en s'alimentant correctement (petit déjeuner, déjeuner), travail en coopération avec l'infirmière et la documentaliste. Fiche savoir s'échauffer.

- En 4ème et 3ème :

Physiologie de l'effort, anatomie, nutrition sur les cycles de demi-fond et de renforcement musculaire.

MATHS

ATHLÉTISME

Calculs d'écart de temps de courses en valeur absolue

PHYSIQUES/ BIOMECANIQUE

RUGBY - ACROSPORT

Centre de gravité et appuis efficaces pour une meilleure utilisation de la puissance musculaire dans l'équilibration.

Programmation des APS

Rappel des compétences méthodologiques & sociales à développer

Ces compétences sont développées dans toutes les classes et en fonction des caractéristiques des projets de classe déterminées par l'enseignant-e. Elles peuvent se traduire selon des axes de progression dans le cursus des élèves du collège.

Compétences Méthodologiques à développer	
6ème et 5ème	4ème et 3ème
<p>CM1 : S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.</p> <ul style="list-style-type: none">- acquérir une meilleure connaissance de soi à travers :- des connaissances liées aux principes d'échauffement, de la gestion des efforts,- une meilleure maîtrise affective de chacun-e.- connaître et utiliser les règles de sécurité inhérentes à chacune des APSA. <p>CM2 : Respecter les différentes règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité.</p> <ul style="list-style-type: none">- échange, partage de connaissances pour une meilleure vie ensemble.- établir, construire les règles du groupe à travers le respect des différences de chacun (sociales, culturelles, différences homme/femme et EPS adaptée) pour une plus grande ouverture sur l'autre. <p>CM3 : Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement.</p> <ul style="list-style-type: none">- analyser et observer sa pratique ou celle des autres pour s'engager dans les apprentissages- l'autoévaluation.	<p>CM2 : Respecter les différentes règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité.</p> <ul style="list-style-type: none">- échange, partage pour construire un ensemble de connaissances constitutif d'une meilleure vie ensemble, du plaisir d'être ensemble.- Intégrer les différences de chacun-e (sociales, culturelles, différences homme/femme et EPS adaptée) comme richesses et sources d'apprentissage à court, moyen et long terme. <p>CM3 : Se fixer et conduire de façon de plus en plus autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement.</p> <ul style="list-style-type: none">- S'investir dans ses propres apprentissages, se responsabiliser pour réussir son ou ses projets individuels ou collectifs (autonomie).- la maîtrise et l'engagement dans l'acquisition de connaissances motrices, informationnelles et affectives par l'autoévaluation et la co-évaluation.- Apprendre et maîtriser les effets de sa pratique en terme de ressentis corporels (gestion fatigue, stress de l'examen, repères internes et externes).

Programmation Collège Echange

Rappel des compétences propres à développer :

A: réaliser une performance motrice maximale mesurée à une échéance donnée

B: se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

C: réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

D: conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

CM1: Agir dans le respect

CM2: Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités

CM3: Se mettre en projet

CM4: Se connaître, se préparer, se préserver

Niveau	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4
6ème CM1 CM4 <u>NIVEAU 1</u>	A Athlétisme Demi fond	C Danse Cirque	D bis Badminton Tennis de table Lutte	D Ultimate Hockey
	D Basket-ball Handball Rugby	A Natation demi fond	A Natation Vitesse	C Danse Cirque
5ème CM1 CM2 CM3 <u>NIVEAU 1</u> <u>et/ou 2</u>	A Athlétisme Vitesse/ Demi-fond	D Basket-ball Volley	C Acrosport Danse Cirque	D Rugby
	D bis Badminton	D Ultimate Hockey	D Handball	D bis Tennis de table Lutte
4ème CM1 CM2 CM3 <u>NIVEAU 1</u> <u>et/ou 2</u>	A Athlétisme Demi fond	C Acrosport	D Rugby Volley hand	B N1 Course d'orientation
	D Rugby touch Sandball	D Basket-ball	D bis Tennis de table	D bis Badminton
3ème CM2 CM3 CM4 <u>NIVEAU 2</u>	A Natation Natation longue	D Rugby Volley	A Natation Vitesse	C Danse Acrosport
	D bis Badminton Tennis de table	A Musculation	D Hand	D Basket

EHPI ET EPS

OBJECTIFS

Développement des ressources afin de faciliter leur construction motrice et la prise en compte de leur possible moteur
Rechercher, par la réussite, la verbalisation de leurs actions individuelles et collectives.
Construire une relation de plaisir dans l'apprentissage afin d'améliorer les relations interindividuelles

Les Elèves en EHPI :

Ils et elles arrivent dans le collège avec des problématiques d'intégration, des bocages scolaires et psychologiques et un schéma corporel non construit.

Les élèves proviennent de différentes écoles primaires et sont confrontés , assez souvent ,à des trajets conséquents ne favorisant pas leur état de fatigue.

La nécessité de reconstruire de nouveaux repères et de les assimiler au plus vite est un enjeu primordial pour leur intégration.

Dans ce cadre, l'E.P.S est un atout considérable pour valoriser des apprentissages écrits, oraux à travers un vocabulaire spécifique.

Par ailleurs, l'Association Sportive peut et doit être un atout formidable pour leur intégration au sein du collège et d'un intérêt considérable pour le développement de leurs ressources.

CE QUE L' ELEVE APPREND EN EPS ET A L'AS

- 1- Acquisition de repères moteurs, d'une conscience du corps.**
- 2- Développement de ressources motrices et affectives dans une opposition collective et / ou individuelle.**
- 3- Prendre du plaisir dans l'apprentissage**

BESOINS : **Une heure de psychomotricité par semaine en plus de l'EPS**

FICHE DE SUIVI D'UNE CLASSE

3ÈME C

VB
COMPETENCES
ATTENDUES DE
NIVEAU 2

BESOINS MOTEURS

Maîtrise de soi
Affinement
des habiletés

NIVEAU 2

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.

COMPETENCES METHODOLOGIQUES & SOCIALES

1. s'engager lucidement dans la pratique : 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.
2. respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner, etc
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

BESOINS EDUCATIFS

1. Respect, compréhension et écoute des consignes.
2. Conduire un échauffement en groupe, s'exprimer correctement face aux autres, avec un vocabulaire spécifique.
3. Évaluations formatives, pour une analyse de sa pratique et de sa progression.
4. Pratique régulière avec un niveau d'attention soutenu, accompagnée d'une hygiène de vie raisonnée.

PROJET EDUCATIF DU LYCEE GALILEE

- IMPLIQUER LES ELEVES DANS LEURS APPRENTISSAGES
- DYNAMISER L'AUTONOMIE ET LE RESPECT DES REGLES COMMUNES
- FAVORISER LES RELATIONS DE GROUPE ET L'INVESTISSEMENT PERSONNEL DANS L'A.S.

AMENAGEMENTS PEDAGOGIQUES

- Mise en place d'un projet trimestriel de classe.
- Mise en place de l'échauffement et des étirements musculaires conduit par les élèves.
- Utilisation des fiches d'autoévaluation pour valoriser la progression et la compréhension des objectifs du cycle.

DIDACTISATION DE L'APS

- Tâches définies, différenciées en fonction des niveaux
- Buts à atteindre précis
- Critères de réussite et de réalisation énoncés
- Entrée par le règlement de l'activité
- Retour fréquent à la situation de référence

Programmation DE LA 3ème :

Délégués :

Cycle 1 :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Niveau attendu

1. CONNAISSANCES :

2. CAPACITES :

3. ATTITUDES :

Cycle 2 :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Niveau attendu

1. CONNAISSANCES :

2. CAPACITES :

3. ATTITUDES :

Cycle 3 :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Niveau attendu

1. CONNAISSANCES :

2. CAPACITES :

3. ATTITUDES :

Cycle 4 :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Niveau attendu

1. CONNAISSANCES :

2. CAPACITES :

3. ATTITUDES :

FICHE DE NIVEAU ATTENDU

Les fiches sont individuelles. Les élèves les lisent et les expliquent en classe avant de procéder à une évaluation de leur niveau. Les corrections de l'enseignant, ainsi que l'utilisation en milieu et fin de cycle, doivent amener les élèves à mieux identifier leurs progrès, comme leurs efforts spécifiques à fournir.

Savoir faire sociaux : METHODOLOGIE

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS		
NIVEAU 1 : J'APPLIQUE		T1	T2	T3
A1	Ecoute Je suis les consignes	0 - 0.75		
B1	Activité L'intensité de mes actions est désordonnée			
C1	Intensité Je fais pour faire			
D1	Citoyenneté Mes actions sont orientées sur un plaisir immédiat			
NIVEAU 2 : JE M'ENGAGE				
A2	Ecoute Mes actions sont orientées sur la tâche prédéfinie	1 - 2		
B2	Activité Mes intentions sont dirigées sur les problèmes posés			
C2	Intensité L'intensité de mes actions est raisonnée			
D2	Citoyenneté Je coopère et j'arbitre			
NIVEAU 3 : JE CONSTRUIS				
A3	Ecoute J'analyse ma propre activité en fonction de ce qui est acquis ou non	2.25 - 3.5		
B3	Activité Je spécifie mes actions pour progresser en confrontant mon analyse de l'activité et la connaissance de soi			
C3	Intensité J'interviens dans l'évolution de mes apprentissages et aussi dans ceux des autres			
D3	Citoyenneté J'arbitre et organise			
NIVEAU 4 : JE SUIS AUTONOME				
A4	Ecoute Acquisition des spécificités liées à l'activité et la connaissance de soi pour pratiquer le plus efficacement possible.	3.75 - 5		
B4	Activité L'évolution des contraintes de la situation se fait de façon autonome au regard des critères de réussite			
C4	Intensité Mon expertise favorise l'apprentissage des autres			
D4	Citoyenneté J'arbitre, organise et régule			

S'Echauffer

CM4: Se connaître, se préparer, se préserver

Où j'en suis ?

CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER

NIVEAU 1

A	Je connais	Je reconnais 3 étapes sur 4 de l'échauffement
B	Je m'engage	Je suis les autres , j'ai un temps de retard sur l'exécution des consignes.
C	Je réalise	La réalisation est incomplète , mes mouvements sont imprécis et non terminés. Je suis désordonné-e.
D	Je me concentre	Je suis peu attentif/ve sur les consignes et manque de rigueur dans la réalisation des exercices.

NIVEAU 2

A	Je connais	Je reconnais 4 étapes de l'échauffement
B	Je m'engage	J'exécute les consignes sous le regard de l'enseignant-e.
C	Je réalise	La réalisation est complète mais mes mouvements manquent d'efficacité. Je suis coordonné-e.
D	Je me concentre	Je suis attentif/ve sur les consignes et me concentre quand je m'engage dans la tâche demandée. Je veux réussir.

NIVEAU 3

A	Je connais	Je reconnais 4 étapes de l'échauffement
B	Je m'engage	J'exécute les consignes de façon autonome et individualise en fonction de mes besoins
C	Je réalise	La réalisation des tâches demandées est efficace . Je progresse dans la coordination des mouvements.
D	Je me concentre	J'anticipe les consignes et je peux aider les autres.

Ce que j'ai appris

APSA support : **BASKET**

Niveau 1:

Dans un jeu à effectif réduit (3vs3), rechercher le gain du match par des choix pertinents (dribble ou passe) pour progresser rapidement vers la cible et trouver une zone de marque favorable (1vs 0) face à une défense qui gêne la montée de balle rapide dans le respect du non contact.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS			
ORGANISATION DANS L'EQUIPE					
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective.	0 - 0.75			
On s'engage	L élève organise sans adhésion collective.	1 - 2			
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés.	2.25 - 3.5			
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse.	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS PORTEUR DE BALLE					
Je subis	Je dribble systématiquement et perd la balle quand il y a pression défensive je ne suis jamais en position de tir	0 - 0.75			
Je conserve	Je dribble ou je passe mais trop tôt et je tire toujours très loin du panier	1 - 2			
Je fais avancer	Je dribble ou je passe vite et je tir près du panier en visant la pla.	2.25 - 3.5			
Je concrétise	Je dribble vers l'avant pour fixer et décaler un adversaire grâce à une passe précise et conserve sous pression	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS PARTENAIRE DU PORTEUR					
Je subis	Statique je suis disponible seulement quand le porteur s'approche	0 - 0.75			
Je conserve	Disponible dans le couloir de jeu direct	1 - 2			
Je fais avancer	Démarquage à l'aile ou dans la raquette	2.25 - 3.5			
Je concrétise	Crée des espaces en coupant, rebonds offensives	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS DEFENSEUR					
Je subis	Je défend seulement à proximité du porteur adverse , je commet beaucoup de fautes sans me replier	0 - 0.75			
Je protège	Je me replace après une attaque en revenant dans mon camp	1 - 2			
Je ralentis	Je défends en zone devant mon adversaire je gêne le tir sans commettre de fautes	2.25 - 3.5			
Je récupère	Je défends en zone ou en individuel en fonction de la zone de perte de balles je vais au rebond	3.75 - 5			
BILAN	Plaisir dans l'activité : Ce que j'ai appris : Perspectives de progression : Propositions et critiques du cycle :				

Natation Demi fond NIVEAU 1

Compétence attendue: A partir d'un départ plongé ou dans l'eau, réaliser , sur une durée de 6 minutes, la meilleure performance possible en nage ventrale et dorsale en optimisant l'équilibre, la respiration et les phases de coulée. Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer le rôle d'observateur.

Performance / 6 pts:

Distance en m	Nombre de longueurs		Barème
	33 m	25m	
264	8	11	6
253	7 2/3	10,5	5,75
242	7 1/3	10	5,5
231	7	9,5	5,25
220	6 2/3	9	5
209	6 1/3	8,5	4,75
198	6	8	4,5
187	5 2/3	7,5	4
176	5 1/3	7	3,5
165	5	6,5	3
154	4 2/3	6	2,5
143	4 1/3	5,5	2
132	4	5	1,5
115,5	3,5	4,5	1
99	3	4	0,5

Maitrise /9ps:

Type de nage / 3pts Mini 2 Longueurs Dos	Respiration / 2pts	Propulsion / 2 pts	Equilibre / 2pts
100% crawl + 2 dos 3 pts	Respiration synchronisée, expiration subaquatique complète, inspiration brève 2 pts	Longs trajets moteurs Appuis efficaces et dynamiques Accélération progressive 2 pts	Nageur à plat et toujours bien équilibré, bonne « glisse » 2pts
50% crawl 50% dos 2 pts	Expiration subaquatique parfois incomplète, inspiration encore longue 1,25 pts	Appuis efficaces et coordination générale correcte mais trajets moteurs étriqués 1,25pts	Equilibre souvent perturbé par la respiration et le manque d'appui sur l'eau Nageur à plat mais équilibre parfois perturbé 1,25pts
L Crawl < L Brasse +Dos 1 pt	Ebauche d'expiration aquatique perturbant l'équilibre Ou apnée prolongée 0,75pt	Mouvements incoordonnés Appuis dans l'eau très peu efficaces Grande fréquence et faible amplitude Appuis peu efficaces 0,75pt	Corps non horizontal, hyper extension de la tête, jambes qui tombent 0,75 pt

Rôles sociaux /5 pts:

Assiduité, tenue / 2 pts

Respect des consignes et autonomie/ 2pts

Persévérance à l'effort / 1pt

Progression	EPS HANDBALL NIVEAU 1 COLLEGE ECHANGE	Coche la case correspondante à ton niveau du moment
--------------------	--	---

ORGANISATION DE MON EQUIPE (5 points)

On applique	Les consignes de l'enseignant-e sont appliquées sans initiatives collectives. Echauffement individuel. Peu d'élèves arbitrent.	0 - 0.75	
On s'engage	Chacun-e est concerné-e par l'attaque et la défense. Tout le monde est en mouvement. L'échauffement est collectif. Les gestes de l'arbitre sont connus de tous et toutes.	1 - 2	
On construit	L'équipe s'organise en gérant les rapports de force à travers les prises en charge défensives. Echauffement collectif et varié en fonction des niveaux. L'équipe est organisée pour arbitrer sur tout le terrain.	2.25 - 3.5	
On s'adapte	L'équipe s'organise pour que tout le monde progresse. (Aides, conseils,...) L'échauffement est structuré, certain-e-aident d'autres. Arbitrage autonome.	3.75 - 5	

QUAND JE SUIS PORTEUR-SE DE BALLE (5 points)

Je subis	Je mets du temps avant de faire progresser la balle. Dribble trop haut, mains en bas en tenant la balle, passe en cloche. Des pertes de balle. Peu de tirs	0 - 0.75	
Je conserve	Je dribble si personne devant moi. Je lève mon coude au dessus de l'épaule pour faire une passe. Je ne suis pas encore assez efficace et assez rapide dans mes choix. Je tire quand je suis seul-e au but.	1 - 2	
Je fais avancer	Je peux dribbler pour éviter un adversaire. Mes passes sont rapides et destinées à un-e partenaire libre vers l'avant. Encore de trop longues passes Je tire en extension.	2.25 - 3.5	
Je concrétise	Je prends de vitesse en dribblant mon défenseur, mes passes sont décisives (précises et rapides). Je marque souvent.	3.75 - 5	

QUAND JE SUIS NON PORTEUR-SE DE BALLE (5 points)

Je subis	Je suis statique. J'appelle souvent la balle en levant les bras. Mes mains ne sont pas prêtes pour recevoir la balle.	0 - 0.75	
Je conserve	Je prépare mes mains pour réceptionner la balle. Je suis le mouvement du ballon et vais dans les espaces libres. Je ne suis pas toujours orienté-e vers le but	1 - 2	
Je fais avancer	Je me démarque rapidement, je prends ma balle en course.	2.25 - 3.5	
Je concrétise	Je prends de vitesse mon défenseur, je suis orienté-e vers le but	3.75 - 5	

QUAND JE SUIS DEFENSEUR-SE (5 points)

Je subis	Je suis mon adversaire direct sans me préoccuper du ballon. J'ai du retard. J'ai peur de la balle dans le but.	0 - 0.75	
J'harcelle	J'empêche mon adversaire de progresser. Je suis entre lui/elle et le but. Je me déplace vers la balle quand je suis gardien-ne.	1 - 2	
Je dissuade	Je suis entre le défenseur, le but et je vois la balle. J'empêche l'adversaire d'avoir la balle. Je suis prête pour faire un arrêt dans le but, les mains sont hautes.	2.25 - 3.5	
J'intercepte	Je me place pour anticiper sur la passe et l'intercepter. Je fais des arrêts dans le but.	3.75 - 5	

BILAN	<p>Plaisir dans l'activité :</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Perspectives de progression collective:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Propositions et critiques du cycle :</p> <p>.....</p>
--------------	--

Compétence méthodologique et sociale recherchée CSC N°6	<p>Dans un groupe de 4 équipes, réaliser 3 matchs de 6'. La défense est organisée en déf individuelle et le tir en 1vs0 est valorisée (2pts si adv direct à plus de 2m du ou de la PB). Une équipe observe et une arbitre (2 de champs et le resp sur les zones et touches). Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des arbitres et remplir sa fiche de match (organisation).</p> <p style="text-align: right;">VALIDATION OUI NON</p>
--	---

NOM :

PRENOM :

6^{ème}

Progression

EPS DEMI FOND NIVEAU 1
COLLEGE ECHANGE

EVALUATIONS
3'/6'/3'

ECHAUFFEMENT ET INVESTISSEMENT (5 points)



Je connais	Je reconnais 4 étapes de l'échauffement			
Je m'engage	J'exécute les consignes de façon autonome et individualise en fonction de mes besoins			
Je réalise	La réalisation des tâches demandées est efficace. Je progresse dans la coordination des mouvements.			
Je me concentre	J'anticipe les consignes et je peux aider les autres.			

LA COULEUR DE MON ALLURE (6 points)

COURSES	JAUNE VMA 80 %	ORANGE VMA 90%	ROUGE VMA 100 %	NOIR VMA 110%			
1 DE 3 MIN		0,75	1,5	2			
2 DE 6 MIN	1	1,5	2				
3 DE 3 MIN		0,75	1,5	2			

RESPECT DU CONTRAT (6 points)

Gestion	Course 1					Course 2					Course 3				
Points	2	1.5	1	0.5	0	2	1.5	1	0.5	0	2	1.5	1	0.5	0
Distance d'écart en m	10	20	30	40	+ de 40	20	30	40	50	+de 50	10	20	30	40	+ de 40

DISTANCE REALISEE (3 points)
1 tour = 150 m

Ressource	Niveau 3					Niveau 2					Niveau 1				
Distance	+ 20 trs	- 20 trs	- 19 trs et 30 m	- 18 trs et 60 m	- 17 trs et 70 m	- 16 trs et 100 m	- 15 trs et 130 m	- 15 trs et 10 m	- 14 trs et 20 m	- 13 trs et 50 m	- 12 trs et 80 m	- 11 trs et 80 m	- 11 trs		
Points	3	2,75	2,5	2,25	2	1,75	1,5	1,25	1	0,75	0,5	0,25	0		

BILAN

Plaisir dans l'activité :



Perspectives de progression :

Propositions et critiques du cycle :

Compétence méthodologique et sociale recherchée
CSC N°7

S'investir régulièrement afin de réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 3 courses d'une durée de 3, 6, 3 min, avec 2 min et 3 min de récupérations, en maîtrisant les différentes allures adaptées à la durée et à sa VMA, en utilisant des plots tous les 10 m le long du parcours et son essoufflement comme repères.

VALIDATION OUI NON

EVALUATION COURSE DE DEMI-FOND 5^{ème}

Epreuve : **Deux courses (9'; 600m) entrecoupées d'un temps de récupération (9')**.

1 / LA COULEUR DE MON ALLURE SUR 6 POINTS

Couleur d'allure choisie pour les 2 courses (3 points par course) :

COURSE 1 = 9'		
Blanche (VMA - de 80%)	Jaune (VMA à 80%)	Orange (VMA 90%)
1	2	3

COURSE 2 = 600 m		
Orange (VMA 90%)	Rouge (VMA 100%)	Noire (VMA 110%)
1	2	3

2/ DISTANCE REALISEE/ 3 POINTS

Nombre de tours	15+ 25m	14+ 50m	13+ 75 m	12+ 100 m	11+ 125 m	11	10+ 75 m	10	- de 10
Distance	2275 m à 2375 m	2150 m à 2250 m	2025 m à 2125 m	1900 m à 2000 m	1775 m à 1875 m	1650 m à 1750 m	1575 m à 1650 m	1500 m à 1550 m	- de 1475m
NOTE	3	2,75	2,5	2,25	2	1,75	1,5	1,25	1

Pénalité à chaque arrêt de 0,25 pts

3/ RESPECT DU CONTRAT / 6 POINTS (Plots tous les 25 m)

COURSE 1 / 4 points		COURSE 2 / 2 points	
20 m	4	1 sec	2
40 m	3	3 sec	1,5
60 m	2	5 sec	1
80 m	1	8 sec	0,5
+ 80 m	0	+ 10 sec	0

4/ Suivi de séances , échauffement et investissement / 5 Points

APSA support : **BASKET**

Niveau 1:

Dans un jeu à effectif réduit (3vs3), rechercher le gain du match par des choix pertinents (dribble ou passe) pour progresser rapidement vers la cible et trouver une zone de marque favorable (1vs 0) face à une défense qui gêne la montée de balle rapide dans le respect du non contact.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS			
ORGANISATION DANS L'EQUIPE					
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective.	0 - 0.75			
On s'engage	L élève organise sans adhésion collective.	1 - 2			
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés.	2.25 - 3.5			
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse.	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS PORTEUR DE BALLE					
Je subis	Je dribble systématiquement et perd la balle quand il y a pression défensive je ne suis jamais en position de tir	0 - 0.75			
Je conserve	Je dribble ou je passe mais trop tôt et je tire toujours très loin du panier	1 - 2			
Je fais avancer	Je dribble ou je passe vite et je tir près du panier en visant la pla.	2.25 - 3.5			
Je concrétise	Je dribble vers l'avant pour fixer et décaler un adversaire grâce à une passe précise et conserve sous pression	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS PARTENAIRE DU PORTEUR					
Je subis	Statique je suis disponible seulement quand le porteur s'approche	0 - 0.75			
Je conserve	Disponible dans le couloir de jeu direct	1 - 2			
Je fais avancer	Démarquage à l'aile ou dans la raquette	2.25 - 3.5			
Je concrétise	Crée des espaces en coupant, rebonds offensives	3.75 - 5			
QUAND JE SUIS DEFENSEUR					
Je subis	Je défend seulement à proximité du porteur adverse , je commet beaucoup de fautes sans me replier	0 - 0.75			
Je protège	Je me replace après une attaque en revenant dans mon camp	1 - 2			
Je ralentis	Je défends en zone devant mon adversaire je gêne le tir sans commettre de fautes	2.25 - 3.5			
Je récupère	Je défends en zone ou en individuel en fonction de la zone de perte de balles je vais au rebond	3.75 - 5			
BILAN	Plaisir dans l'activité : Ce que j'ai appris : Perspectives de progression : Propositions et critiques du cycle :				

NOM :		PRENOM :		Classe :	
Progression	EPS TENNIS DE TABLE NIVEAU 1			Coche la case correspondante à ton niveau du moment	
L' ORGANISATION DES RENCONTRES (5 points)					
On applique	J'interviens ponctuellement en demandant au professeur sans compter tous les points, ma fiche d'observation est très incomplète et peu lisible.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On s'engage	Je suis attentif toujours proche de la table et concentré tout au long de la rencontre, ma fiche est complétée, le règlement est bien compris.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On construit	J'assure le comptage des points à haute voix et vérifie que la fiche est bien complétée par tous.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On s'adapte	J'adopte une attitude sereine mais ferme en annonçant le score du serveur le premier, je corrige les erreurs éventuelles sur la fiche d'observation.	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
LE SERVICE REGLEMENTAIRE (5 points)					
J'agis en urgence	Je sers au hasard sans regarder le placement de l'adversaire en oubliant parfois le rebond obligatoire sur ma demi table.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
J'ai une attention	Je sers en poussant la balle de haut en bas avec une trajectoire en cloche vers le milieu de la demi table adverse.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je varie les attentions	Je sers réglementairement avec une trajectoire tendue dans la diagonale coup droit ou revers de l'adversaire.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je choisis les attentions	Je sers long et rapide pour surprendre l'adversaire et obtenir un retour favorable (balle haute et facile)	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ASSURER LA CONTINUITE DE L' ECHANGE (5 points)					
J'agis en urgence	Je suis collé face à la table et pousse la balle en revers vers le haut	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
J'ai une attention	Je suis de profil raquette devant en prise marteau et relance la balle en coup droit au milieu de la demi table adverse	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je varie les attentions	Je frappe la balle en coup droit à bonne distance en évitant le milieu de la table sans m'énerver après un mauvais coup	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je choisis les attentions	J'adopte une posture dynamique appuis orientés vers la cible je frappe la balle au sommet du rebond raquette fermée vers le bas	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UTILISER UNE SITUATION FAVORABLE (5points)					
J'agis en urgence	Je frappe fort sur une balle défavorable en ratant de loin la demi table adverse.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
J'ai une attention	J'accélère la balle sur mon coup droit dans la diagonale coup droit	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je varie les attentions	Je frappe la balle au sommet du rebond pour tendre ma trajectoire à gauche ou à droite de la demi table adverse	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je choisis les attentions	J'accélère une frappe sur un rebond haut en milieu de table (smash) en visant le revers de l'adversaire	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
BILAN	Plaisir dans l'activité : 				
	Que dois-je améliorer en priorité dans les prochaines séances ?				
Compétence méthodologique et sociale recherchée CSC N°6	Propositions et critiques du cycle :				
	Effectuer 3 matchs à son niveau en 11 points secs sans réclamations dans un groupe de 4 avec pour chaque rencontre un arbitre de table assisté d'un observateur chargé de noter le score et le nombre de points gagnants marqués. 1 point par victoire et 0.5 point si défaite de moins de 2 points.				
VALIDATION <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON					

NOM :		PRENOM :		Classe	
Progression	EPS RUGBY NIVEAU 1			Coche la case correspondante à ton niveau du moment	
ORGANISATION DE MON EQUIPE					
On applique	Les consignes de l'enseignant sont appliquées sans initiatives collectives.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On s'engage	L'élève utilise le ballon sans soutien de ses partenaires.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On construit	L'équipe organise le soutien autour des points importants du règlement.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
On s'adapte	L'équipe s'organise pour que chacun avance dans le respect de tous.	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
QUAND JE SUIS PORTEUR DE BALLE					
Je subis	Je contrôle le ballon mais je le lâche très vite au contact de la défense.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je conserve	J'ai confiance en restant debout ballon serré sous mon épaule pour tamponner la défense de profil.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je fais avancer	J'avance dans l'espace libre sans trop m'isoler du soutien sinon je fais une passe à un partenaire proche pour que le ballon continu d'avancer.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je concrétise	Je crochète et accélère le jeu par une passe décisive pour mon partenaire qui va marquer.	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
QUAND JE SUIS PARTENAIRE DU PORTEUR					
Je subis	Je suis en mouvement mais toujours trop loin du porteur de balle.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je conserve	J'aide le porteur attrapé en me liant à lui en faisant obstacle avec mon corps.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je fais avancer	Je pousse dans le regroupement en me liant à mes partenaires.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je concrétise	Je suis toujours en course au soutien très près du porteur pour le relayer.	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
QUAND JE SUIS DEFENSEUR					
Je subis	J'attrape l'attaquant mais je le lâche tout de suite.	0 - 0.75	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je protège	Je bloque l'attaquant en l'embrassant avec mes deux bras.	1 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je ralentis	Je repousse l'attaquant ou le maul adverse en restant dans mon camp.	2.25 - 3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Je récupère	Je me baisse je ceinture et j'amène l'attaquant isolé au sol grâce au plaquage.	3.75 - 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
BILAN	Plaisir dans l'activité : 				
	Perspectives de progression : Propositions et critiques du cycle :				
Compétence méthodologique et sociale recherchée	Dans un jeu à 8/8 sur un terrain de 25x40 m, protéger ensemble la balle en communiquant pour avancer et marquer le plus d'essais possibles collectivement. Défendre son camp en allant au contact sans faire mal. Encourager ses partenaires et saluer les adversaires sans jamais contester les décisions de l'arbitre.				
VALIDATION OUI NON					

NOM : _____ **PRENOM :** _____ **Classe :** _____

Progression	EPS VOLLEY NIVEAU 1 COLLEGE ECHANGE	Coche la case correspondante à ton niveau du moment
--------------------	--	--

ORGANISATION DE MON EQUIPE (5 points)

On applique	Les consignes de l'enseignant-e sont appliquées sans initiatives collectives.	0 - 0.75		
On s'engage	L'élève utilise la balle sans soutien de ses partenaires.	1 - 2		
On construit	L'équipe organise le soutien en utilisant les trois touches de balles possibles.	2.25 - 3.5		
On s'adapte	L'équipe s'organise pour faire avancer la balle et permettre de marquer de jolis points collectifs en zone arrière adverse, dans le respect de tous et toutes.	3.75 - 5		

QUAND JE SUIS RECEPTIONNEUR-SE (5 points)

Je subis	Je me place n'importe où, jambes raides, mains en bas, regard sur mes partenaires, j'ai peur de la balle ou je frappe fort n'importe où.	0 - 0.75		
Je conserve	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, renvois directs à une main dans le terrain adverse sans viser.	1 - 2		
Je fais avancer	Je renvoie à deux mains directement une balle près du filet dans le terrain adverse en visant la zone arrière ou je fais remonter la balle du fond de mon terrain par une passe bien haute à mon partenaire mieux placé que moi.	2.25 - 3.5		
Je concrétise	J'annonce avant de toucher la balle en me plaçant bien à la retombée à qui je vais l'envoyer grâce à une passe haute à deux mains vers l'avant.	3.75 - 5		

QUAND JE SUIS RELAYEUR-SE (5 points)

Je subis	Je ne regarde pas mes partenaires et leur tourne le plus souvent le dos, je ne demande pas la balle, je suis trop loin du filet, les mains en bas.	0 - 0.75		
Je conserve	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, j'effectue une passe courte sans bien viser à un-e partenaire en arrière.	1 - 2		
Je fais avancer	J'effectue une passe haute à deux mains à un-e partenaire devant moi proche du filet.	2.25 - 3.5		
Je concrétise	J'annonce avant de toucher la balle en me plaçant bien à la retombée à qui je vais l'envoyer grâce à une passe haute à deux mains vers l'avant ou sur la même ligne.	3.75 - 5		

QUAND JE SUIS ATTAQUANT-E (5 points)

Je subis	Je reste immobile pendant l'action, jambes raides, mains en bas, regard sur mes partenaires, je frappe d'une main la balle sans bien viser.	0 - 0.75		
Je conserve	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, renvois directs dans le terrain adverse sans viser.	1 - 2		
Je fais avancer	Je suis capable d'avancer près du filet pour demander le ballon à mon partenaire relayeur afin de pouvoir toucher la balle au plus proche du filet.	2.25 - 3.5		
Je concrétise	J'appelle la balle vers moi et envoie la balle à deux mains dans la zone arrière adverse sans commettre de fautes de filet.	3.75 - 5		

BILAN	<p>Plaisir dans l'activité :</p> <p style="text-align:center;">  </p> <p>Perspectives de progression collective:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Propositions et critiques du cycle :</p> <p>.....</p>
--------------	---

Compétence méthodologique et sociale recherchée CSC N°6	<p>Dans un groupe de 3 équipes, réaliser 2 matchs en 15 points sur ½ terrain en 1/1, 2/2, 3/3 (entrée d'un joueur tous les 5 points), un service chacun, service avec relais autorisé, rechercher le gain du match avec bonus x2 si balle non touchée en zone arrière envoyée à 2 mains. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des arbitres et remplir sa fiche d'équipe (organisation).</p>	VALIDATION OUI NON
--	---	---------------------------

NOM :

PRENOM :

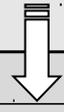
Classe :

Progression

EPS TENNIS DE TABLE NIVEAU 1

Coche la case correspondante à ton niveau du moment

L' ORGANISATION DES RENCONTRES (5 points)



On applique	J'interviens ponctuellement en demandant au professeur sans compter tous les points, ma fiche d'observation est très incomplète et peu lisible.			
On s'engage	Je suis attentif toujours proche de la table et concentré tout au long de la rencontre, ma fiche est complétée, le règlement est bien compris.			
On construit	J'assure le comptage des points à haute voix et vérifie que la fiche est bien complétée par tous.			
On s'adapte	J'adopte une attitude sereine mais ferme en annonçant le score du serveur le premier, je corrige les erreurs éventuelles sur la fiche d'observation.			

LE SERVICE REGLEMENTAIRE (4 points)

J'agis en urgence	Je sers au hasard sans regarder le placement de l'adversaire en oubliant parfois le rebond obligatoire sur ma demi table.			
J'ai une attention	Je sers en poussant la balle de haut en bas avec une trajectoire en cloche vers le milieu de la demi table adverse.			
Je varie les attentions	Je sers réglementairement avec une trajectoire tendue dans la diagonale coup droit ou revers de l'adversaire.			
Je choisis les attentions	Je sers long et rapide pour surprendre l'adversaire et obtenir un retour favorable (balle haute et facile)			

ASSURER LA CONTINUTE DE L' ECHANGE (4 points)

J'agis en urgence	Je suis collé face à la table et pousse la balle en revers vers le haut			
J'ai une attention	Je suis de profil raquette devant en prise marteau et relance la balle en coup droit au milieu de la demi table adverse			
Je varie les attentions	Je frappe la balle en coup droit à bonne distance en évitant le milieu de la table sans m'énerver après un mauvais coup			
Je choisis les attentions	J'adopte une posture dynamique appuis orientés vers la cible je frappe la balle au sommet du rebond raquette fermée vers le bas			

UTILISER UNE SITUATION FAVORABLE (4 points)

J'agis en urgence	Je frappe fort sur une balle défavorable en ratant de loin la demi table adverse.			
J'ai une attention	J'accélère la balle sur mon coup droit dans la diagonale coup droit			
Je varie les attentions	Je frappe la balle au sommet du rebond pour tendre ma trajectoire à gauche ou à droite de la demi table adverse			
Je choisis les attentions	J'accélère une frappe sur un rebond haut en milieu de table (smash) en visant le revers de l'adversaire			

BILAN

Plaisir dans l'activité :



Que dois-je améliorer en priorité dans les prochaines séances ?

.....

Propositions et critiques du cycle :

.....

**Compétence méthodologique et sociale recherchée
CSC N°6**

Effectuer 3 matchs à son niveau en 11 points secs sans réclamations dans un groupe de 4 avec pour chaque rencontre un arbitre de table assisté d'un observateur chargé de noter le score et le nombre de points gagnants marqués. 1 point par victoire et 0.5 point si défaite de moins de 2 points.

VALIDATION OUI NON

Progression	EPS Lutte NIVEAU 1 COLLEGE ECHANGE	Coche la case correspondante à ton niveau du moment
--------------------	---	---

Contact, Stratégie, Déplacements (3 points)		
--	--	--

Le /la statique	1	Statique, repousse bras tendus, engage peu d'actions et évite les saisies			
L'esquiveur-se	2	Mobile pour esquiver, statique pour attaquer. Engage des actions aléatoires.			
L'engagé-e	3	Mobile, engage des actions au près en tenant compte des déséquilibres adverses.			

Contrôle (3 points)		
----------------------------	--	--

Le /la statique	1	Saisies distales ne permettant pas d'engager beaucoup d'actions.			
Je déséquilibre	2	Assure des saisies proches pour déséquilibrer mais les relâche dès l'action engagée.			
Je sais	3	Assure des saisies / contrôles efficaces sur lesquels il/elle engage des actions qu'il/elle maintient au sol.			

Actions de mise en danger (3 points)		
---	--	--

Je subis	1	Peu d'actions significatives de mise en danger. Quelques amenés au sol.			
Je déséquilibre	2	Déséquilibre l'adversaire pour l'amener sur le dos mais le/la lâche dans la chute			
Je mets en danger	3	Déséquilibre et amène l'adversaire sur le dos			

Retournements et Maintien au sol (3 points)		
--	--	--

Je subis	1	Quelques immobilisations mais bras tendus. Peu de retournements.			
Je plaque	2	Des "tombés" sont réalisés quand l'adversaire est sur le dos. Peu de retournements.			
J'immobilise	3	Je réalise des retournements enchainés de "tombés" en utilisant des prises appropriées.			

Arbitrage (4 points)		
-----------------------------	--	--

NIVEAU 1		Fait appliquer le rituel. Donne le "start". Suit sommairement les actions. Désigne les sorties de zone (sécurité) et le vainqueur après demande au juge.			
NIVEAU 2		Suit les actions, sans se déplacer. Désigne les sorties et amenés au sol. Annonce après consultation du juge			
NIVEAU 3		Se déplace autour des combattant-e-s, désigne les prises dangereuses, amenés au sol et sorties. Désigne le vainqueur si doute du juge.			
NIVEAU 4		Différencie amenés au sol et mise en danger. Annonce le tombé et le vainqueur. Coopération entre juge et arbitre.			

Organisation /échauffement (4 points)		
--	--	--

NIVEAU 1	1,5	Un-e élève organise le groupe, échauffement individuel succinct, peu de coopération, beaucoup d'opposition. Gestion du tournoi sous pression.			
NIVEAU 2	3	Le groupe s'organise par binôme, échauffement complet, coopération à deux. Gestion du tournoi avec besoin d'aide.			
NIVEAU 3	4	Le groupe s'organise, alternance de coopération et d'opposition entre tous les combattant-e-s. Gestion du tournoi autonome.			

BILAN	<p>Plaisir dans l'activité :</p>  <p>Perspectives de progression collective:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Propositions et critiques du cycle :</p> <p>.....</p>
--------------	---

<p>Compétence méthodologique et sociale recherchée</p> <p>CSC N°6</p>	<p>Dans un groupe de 4 ou 5 de rapport de force équilibré, organiser un tournoi en assurant les rôles de juge (comptage des points), arbitre (sécurité et gestion du combat) dans le respect de chacun-e pour préserver une pratique sécuritaire. S'échauffer en autonomie dans le groupe en assurant les rôles de partenaire et d'adversaire.</p> <p>3PTS: Debout action de faire tomber sur le dos l'adversaire</p> <p>2PTS: Debout, action de faire chuter sans mettre sur le dos, au sol, retournement et mise en danger (dos au sol) 2s</p> <p>1PT: Retournement plat ventre/dos sans le maintenir. Adversaire sortant de la zone., feinte de douleur</p>
---	--

EVALUATION BADMINTON

NIVEAU 1

Epreuve :

Classement des élèves par poule à l'issue de la dernière séance avant l'évaluation.

Match par poules : Match en 2 mi-temps.

10 services chacun-e-s

Décompte des points en tie-break

Les élèves arbitrent à tour de rôle et s'auto-évaluent.

NIVEAU : / 5points

Classement des élèves dans la poule

	POULE N°1	POULE N°2	POULE N°3	POULE N°4
1 ^{ER}	5	4,5	4,25	3,75
2 ^{EME}	4,75	4,25	4	3,5
3 ^{EME}	4,5	4	3,75	3,25
4 ^{EME}	4,25	3,75	3,5	3
	POULE N°5	POULE N°6	POULE N°7	
1 ^{ER}	3,25	2,75	2,25	
2 ^{EME}	3	2,5	2	
3 ^{EME}	2,75	2,25	1,75	
4 ^{EME}	2,5	2	1,5	

Compétences attendues : / 10 points

Service : / 1,5

Zones du terrain jouées chez l'adversaire : / 2

Frappes utilisées : / 1.5

Trajectoires du volant : / 1.5

Placement, déplacement, remplacement : / 1,5

Stratégie, tactique : / 2

CONNAISSANCES, INVESTISSEMENT, PROGRES : / 5 points

Connaissance du règlement simplifiée : / 1

Echauffement : / 2

Investissement, progrès : / 2

EVALUATION BADMINTON		Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
PTS						
SERVICES						
0,5	Le service est réglementaire et est une simple mise en jeu.					
1	Le service vise l'espace arrière de l'adversaire.					
1,5	Service met en danger l'adversaire mais toujours le même type de service utilisé					
ZONES RECHERCHEES						
0,5	Renvoi là où est l'adversaire					
1,25	Joue uniquement sur un paramètre : profondeur					
2	Joue là où n'est pas l'adversaire.					
FRAPPES UTILISEES						
0,5	Joue uniquement en coups hauts, avec le bras devant:coups poussés					
1	Joue en coups hauts : dégagés avec armé de bras et en coups bas.					
1,5	Utilise tous les coups (dégagé, amorti, smatch...)					
TRAJECTOIRES VOLANTS						
0,5	Trajectoires en cloche proche.					
1	Trajectoires en cloche profondes .Quelques coups tendus à droite et à gauche					
1,5	Trajectoires tendues et descendantes (smashes)					
PLACEMENT - REPLACEMENT						
0,5	Mobilité réduite, statique.					
1	Mobilité, se replace après chaque frappe					
1,5	Mobilité et orientation des appuis à la frappe. Anticipe la frappe suivante.					
STRATEGIE - TACTIQUE						
0,5	Jeu de renvoi uniquement					
1,25	Jeu d'attaque sur volant facile					
2	Construction du point					
TOTAL / 10						
Connaissances, Investissement, Progrès						
Connaissance règlement simplifié : / 1						
Echauffement : / 2						
Investissement, Progrès : / 2						
TOTAL / 5						

CRITERES D'EVALUATION

RUGBY TOUCH

SERVICES / 1,5

Niv 1	0,5	Le service est réglementaire et est une simple mise en jeu.
Niv.2	1	Le service vise l'espace arrière de l'adversaire.
Niv.3	1,5	Service met en danger l'adversaire mais toujours le même type de service utilisé

ZONES DU TERRAIN RECHERCHEES / 2

Niv 1	0,5	Renvoi là où est l'adversaire
Niv.2	1,25	Joue uniquement sur un paramètre : profondeur
Niv.3	2	Joue là où n'est pas l'adversaire.

FRAPPES UTILISEES / 1.5

Niv.1	0.5	Joue uniquement en coups hauts, avec le bras devant:coups poussés
Niv.2	1	Joue en coups hauts : dégagés avec armé de bras et en coups bas.
Niv.3	1.5	Utilise tous les coups (dégagé, amorti, smatch...)

TRAJECTOIRES VOLANTS / 1.5

Niv.1	0.5	Trajectoires en cloche proche.
Niv.2	1	Trajectoires en cloche profondes .Quelques coups tendus à droite et à gauche
Niv.3	1.5	Trajectoires tendues et descendantes (smashes)

PLACEMENT – DEPLACEMENT – REPLACEMENT / 1,5

Niv 1	0,5	Mobilité réduite, statique.
Niv.2	1	Mobilité, se replace après chaque frappe
Niv.3	1,5	Mobilité et orientation des appuis à la frappe. Anticipe la frappe suivante.

STRATEGIE – TACTIQUE / 2

Niv 1	0,5	Jeu de renvoi uniquement
Niv.2	1,25	Jeu d'attaque sur volant facile
Niv.3	2	Construction du point

CRITERES D'EVALUATION
RUGBY TOUCH

Porteur-se de Balle / 4

Niv.1	1,5	J'avance balle en main, conserve la balle lorsque je suis touché-e. (peu d'en avant)
Niv.2	2,75	J'avance entre deux joueur-se-s dans un espace libre, conserve en étant touché-é et lance rapide ment le jeu pour le relayeur-se.
Niv.3	4	Je progresse balle en main et suis capable de faire la passe pour un-e partenaire lancé-e.

Non Porteur-se de Balle / 4

Niv.1	1,5	Je suis loin du PB , à + de 3 m dans la profondeur. J'avance en retard par rapport à la ligne d'hors jeu (de la balle)
Niv.2	2,75	Je suis à – de 2 m en profondeur et plus de 2m de largeur. Je prends souvent ma balle arrêté-e. J'interviens en tant que relayeur-se souvent en retard.
Niv.3	4	Je me place dans un secteur libre pour recevoir la balle en avançant et je réagis rapidement pour devenir relayeur-se

Défense / 4

Niv.1	1,5	J'interviens si le PB vient vers moi . Je suis souvent dépassé-e par la ligne défensive.
Niv.2	2,75	Je me positionne face au PB et me place selon la ligne défensive. Je me place et me replace entre l'en but et la balle avec du retard.
Niv.3	4	Je suis placé-e face au PB ou au futur PB et agis rapidement en le touchant.Je me replace rapidement par rapport à la ligne défensive

Organisation Collective / 4

Niv.1	1,5	Les lignes offensives ou défensives sont souvent étagées, peu de communication et que quelques élèves concernés
Niv.2	2,75	Les lignes sont organisées en défense. L'organisation en attaque manque de mouvement. Début de communication
Niv.3	4	Les lignes sont visibles. Le bloc défense est organisé et quelques stratégies (croisés par exemple) apparaissent en attaque.

EVALUATION Rugby Touch		Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
Porteur-se de Balle							
1.5	J'avance balle en main, conserve la balle lorsque je suis touché-e. (peu d'en avant)						
2,75	J'avance entre deux joueur-se-s dans un espace libre, conserve en étant touché-é et lance rapidement le jeu pour le relayeur-se.						
4	Je progresse balle en main et suis capable de faire la passe pour un-e partenaire lancé-e.						
Non porteur-se de balle							
1.5	Je suis loin du PB , à + de 3 m dans la profondeur. J'avance en retard par rapport à la ligne d'hors jeu (de la balle)						
2,75	Je suis à – de 2 m en profondeur et plus de 2m de largeur. Je prends souvent ma balle arrêté-e. J'interviens en tant que relayeur-se souvent en retard.						
4	Je me place dans un secteur libre pour recevoir la balle en avançant et je réagis rapidement pour devenir relayeur-se						
Actions défensives							
1.5	J'interviens si le PB vient vers moi . Je suis souvent dépassé-e par la ligne défensive.						
2,75	Je me positionne face au PB et me place selon la ligne défensive. Je me place et me replace entre l'en but et la balle avec du retard.						
4	Je suis placé-e face au PB ou au futur PB et agis rapidement en le touchant. Je me replace rapidement par rapport à la ligne défensive						
Organisation collective							
1.5	Les lignes offensives ou défensives sont souvent étagées, peu de communication et que quelques élèves concernés						
2,75	Les lignes sont organisées en défense. L'organisation en attaque manque de mouvement. Début de communication						
4	Les lignes sont visibles. Le bloc défense est organisé et quelques stratégies (croisés par exemple) apparaissent en attaque.						
TOTAL / 16							
Connaissances, Investissement, Progrès							
Connaissance règlement simplifié : / 2							
Echauffement : / 1							
Investissement, Progrès : / 1							
TOTAL / 20							

PROTOCOLE D'EVALUATION EPS AU DNB

COLLEGE ECHANGE

Le Bulletin officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 modifie l'évaluation de l'EPS pour le DNB, incitant par les référentiels et le protocole d'évaluation une harmonisation nationale des épreuves EPS.

Champ d'évaluation:

Il est demandé aux élèves en sortant du collège d'attendre le Niveau 2 dans 4 APSA (Activité Physique Sportive et Artistique) répondant à 4 compétences propres différentes:

- Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée **(CP1)**,
- Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains **(CP2)**,
- Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique **(CP3)**,
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif **(CP4)**.

L'évaluation de l'EPS au DNB doit prendre en compte au moins 3 compétences propres différentes, validant ainsi le niveau 2 de 3 APSA. Un référentiel national d'évaluation des APSA se veut support et cadre national commun.

Modalité d'évaluation :

Les notes trimestrielles EPS se différencient de celles du DNB car elles regroupent toutes les évaluations effectuées au cours du trimestre. Celles relevant du DNB sont la moyenne des 3 APSA choisies.

Par ailleurs la note de l'APSA choisie pour le DNB peut différer de l'évaluation trimestrielle EPS.

Pour les élèves ayant une inaptitude de plus de trois mois ou d'un handicap ayant fait l'objet d'un suivi scolaire (certificat, suivi par le médecin scolaire), seules 2 APSA relevant de 2 Compétences Propres différentes seront le support d'évaluation en EPS au DNB et un protocole d'évaluation adapté pourra être proposé.

Pour les élèves absents le jour de l'évaluation, une évaluation de rattrapage sera proposée si un justificatif (certificat médical faisant foi) est présenté au cours d'EPS suivant le retour dans l'établissement.

Si aucun justificatif n'est présenté, une note de 0 sera attribuée.

Organisation pédagogique au collège ECHANGE:

Date d'évaluation et rattrapage:

Les dates précises seront affichées sur le tableau EPS et indiqué sur EDUCHORUS

Au vu des contraintes d'installation, nous ne pouvons garantir aux élèves en sortant du collège que le Niveau 2 dans 3 Compétences Propres : la CP1, la CP3 et la CP4.
 Pour les notes d'EPS au DNB, seules 3 activités relevant des 3 Compétences Propres à l'EPS ne pourront être validées: Natation vitesse ou longue, Danse ou acrosport, et la meilleure note des activités relevant de la CP4, de préférence collective.

Compétences Propres	APSA	
CP1	<i>Natation vitesse</i>	À partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventrale et dorsale, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométreur.
	<i>Natation longue</i>	A partir d'un départ commandé, réaliser sur durée de 12 minutes la meilleure performance possible principalement en crawl en tirant bénéfice des virages et en recherchant l'amplitude de nage. Élaborer un projet d'action par rapport aux modes de nage, l'annoncer et le mettre en œuvre. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométreur.
CP3	<i>Acrosport</i>	Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.
	<i>Danse</i>	Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant des procédés de composition et des formes corporelles variées et originales en relation avec le projet expressif. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.
CP4	<i>Tennis de table</i>	Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.
	<i>Badminton</i>	Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.
	<i>Volley ball</i>	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 co-arbitrer.
	<i>Rugby</i>	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.
	<i>Basket-ball</i>	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.
	<i>Handball</i>	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

APSA support : Natation vitesse

Niveau 2: À partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventrale et dorsale, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.

PERFORMANCE/8

Fille	- 25 m nagés	- 50m effectués 12,5 m nagés	≥ 1'20"	1'11"	1'03"	56"	49"	43"	≤ 42"
Garçons	- 25 m nagés	- 50m effectués 12,5 m nagés	≥ 1'15"	1'06"	58"	51"	44"	38"	≤ 37"
Barème	0	0,5 pts / 12,5 m	2	3	4	5	6	7	8

EFFICACITE RAPPORT AMPLITUDE FREQUENCE /8

1 cycle en **crawl** ou dos crawlé = **2 coups de bras**
1 cycle en **brasse** = 1 mouvement de brasse = **2 coups de bras**

Où j'en suis ?	Repère de progression	Indicateurs	PTS
Nageur-se qui subis	Pas de respiration aquatique. Le corps ne s'allonge pas et n'est pas aligné. Coup de bras inefficace . "Nage debout"	90 coups de bras	1,5
Nageur-se qui s'épuise	Respiration aquatique correcte sur 10 m (2 inspirations), peu de glisse et fréquence trop importante." Nage Serpent".	70 coups de bras	2,5
Nageur-se qui dépense beaucoup d'énergie	Respiration aquatique correcte sur 25 m (fin de 25 m difficile avec recherche d'air et tête hors de l'eau) . Propulsion inefficace, Allongement insuffisant	65 coups de bras	4
Nageur-se qui glisse	Respiration aquatique Ok . Retour aérien des bras trop lent (Fréquence insuffisante). Allongement du corps (Glisse/Amplitude) exagéré et propulsion inefficace.	Tps > nbre de coups de bras (60)	5
Nageur-se qui se propulse	Nage en fréquence , manque d'amplitude	Tps < nbre de coups de bras (60)	6,5
Nageur-se propulseur / glisseur	Rapport amplitude /Fréquence privilégiant la fréquence	Tps = nbre de coups de bras < 50	8

Juge et observation / 4

Attentiste	Toujours un temps de retard sur l'organisation, écoute peu fiable, demande toujours à ses camarades ce qu'il faut faire. Chrono > 0,3s d'écart. Erreurs de nombre de coups de bras > 4. Le groupe est rappelé régulièrement par l'enseignant-e.	1
Dilettante	Chrono entre 0,2 à 0,3 sec d'écart..S'applique sur les commandements quand le professeur est là. Manque encore la gestuelle. Erreurs sur le nombre de coups de bras (3/4). Le groupe fait pour faire	2
Fiable	Chrono précis (0,1 à 0,2 seconde d'écart). 1 à 2 erreurs de coups de bras. Starter efficace .Le groupe se gère.	3
Multifonction	Chrono précis. (0,10 sec d'écart). Pas d'erreur du nbre de coups de bras. Le groupe est autonome et propose des conseils de remédiation pour que chacun-e progresse.	4

Compétence méthodologique et sociale recherchée

CSC N°7

Se préparer au mieux afin de réaliser sa meilleure performance sur 50 m (Mobilisation segmentaire, échauffement progressif en intensité), en optimisant les ses départs plongés, ses coulées, et son rapport amplitude fréquence. Récupérer activement entre chaque course. Implication dans les tâches d'observation et de chronométrage permettant au groupe de s'autogérer.

VALIDATION OUI NON

APSA support : Natation longue

Niveau 2: A partir d'un départ commandé, réaliser sur une durée de 12 minutes la meilleure performance possible principalement en crawl en tirant bénéfice des virages et en recherchant l'amplitude de nage, celle ci observée sur un 50 m. Élaborer un projet d'action par rapport aux modes de nage, l'annoncer et le mettre en oeuvre. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.

PERFORMANCE/8

Majoration de 30% si nage en crawl < 50% à la distance totale

Distance	- de 12' de nage	231 71*33m 9,25l*25	264 8l*33m 10,5l*25	297 9l*33m 11,75l*25	330 10l*33m 13,25l*25	363 11l*33m 14,5l*25	396 12l*33m 16l*25	429 13l*33m 17l*25	+462 14l*33m 18,5l*25
Barème	0	1	2	3	4	5	6	7	8

EFFICACITE RAPPORT AMPLITUDE FREQUENCE /4

1 cycle en crawl = 2 coups de bras

Observation sur 2 50m crawl

Où j'en suis ?	Repère de progression	Indicateurs	PTS
Nageur-se qui subis	Pas de respiration aquatique. Le corps ne s'allonge pas et n'est pas aligné. Coup de bras inefficace . "Nage debout"	100 coups de bras	1
Nageur-se qui s'épuise	Respiration aquatique correcte sur 10 m (2 inspirations),peu de glisse et fréquence trop importante." Nage Serpent".	80 coups de bras	2
Nageur-se qui dépense beaucoup d'énergie	Respiration aquatique correcte sur 25 m (fin de 25 m difficile avec recherche d'air et tête hors de l'eau) . Propulsion inefficace, Allongement insuffisant	72 coups de bras	3
Nageur-se qui glisse	Respiration aquatique Ok . Retour aérien des bras trop lent (Fréquence insuffisante). Allongement du corps (Glisse/Amplitude) exagéré et propulsion inefficace.	66 coups de bras	3,5
Nageur-se glisseur/ propulseur	Rapport amplitude /Fréquence privilégiant l'amplitude	60 coups de bras	4

Ecart au projet Nage Annoncé / 4

Ecart avec le nbre de longueurs crawl annoncées	> 6	5	4	3	2	1	0
Barème	0	1	2	2,5	3	3,5	4

Juge et observation / 4

Attentiste	Toujours un temps de retard sur l'organisation, écoute peu fiable, demande toujours à ses camarades ce qu'il faut faire. 2 erreurs sur le nombre et le type de longueurs . Erreurs sur le nombre de coups de bras > 4. Le groupe est rappelé régulièrement par l'enseignant-e.	1
Dilettante	S'applique sur l'observation quand le/la professeur_e est là. Besoin de réexpliquer plusieurs fois les consignes. 1 erreur sur le nombre et/ou le type de longueurs. Erreurs sur le nombre de coups de bras (3/4). Le groupe fait pour faire.	2
Fiable	0 erreur sur le nombre et/ou le type de longueurs .1 à 2 erreurs de coups de bras sur l'observation des 2 50 m .Le groupe se gère.	3
Multifonction	Pas d'erreur du nombre de coups de bras. Le groupe est autonome et propose des conseils de remédiation pour que chacun-e progresse.	4

Compétence méthodologique et sociale recherchée
CSC N°7

Se préparer au mieux afin de réaliser sa meilleure performance sur 12min (Mobilisation segmentaire, échauffement progressif en intensité), en optimisant les coulées et virages, et son rapport amplitude fréquence. Récupérer activement entre chaque course. Implication dans les tâches d'observation et de chronométrage permettant au groupe de s'autogérer.

VALIDATION OUI NON

APSA support : *Danse*

Niveau 2 :Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant des procédés de composition et des formes corporelles variées et originales en relation avec le projet expressif.

Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS			
Socle commun	C1 :Adapter sa prise de parole à la situation de communication C7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif C7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions				
J' applique	J'applique sans m'investir dans la construction collective. Je suis centré sur mes difficultés sans forcément être patient pour les surmonter.	N1			
Je m'engage	Je tente de m'améliorer pour valoriser la chorégraphie. J'arrive à être autonome pour progresser sur les difficultés qui apparaissent au fur et à mesure.	N2			
Je construis	Je favorise la progression de la chorégraphie en proposant, travaillant et dialoguant. J'aide.	N3			
Je m'adapte	Je prends conscience des qualités de chacun, propose, communique pour arriver à ce que chacun s'exprime au mieux. Je guide. Je créé et suis inventif (e).	N4			
Interprétation/8					
Je suis précipité (e)	Mes gestes sont simples, peu précis et manque d'amplitude. Tout est récité sans variation. Mes yeux peuvent être fermés ou fuyants, j'ai peu de relation avec le collectif et l'espace est restreint. Des trous de mémoire.	0 - 2			
Je maîtrise	Les gestes choisis sont simples , précis et maîtrisés , utilisant des vitesses différentes . L'espace scénique est investi, mon corps est présent. Mon engagement corporel s'accorde avec le groupe. 1 trou de mémoire.	2,25 - 4			
Je suis en recherche	Je complexifie mes gestes selon des énergies différentes ,je recherche des gestes pour valoriser un propos, l'espace est utilisé et construit collectivement.	4,25 - 6			
Je créé	Mon engagement corporel est au service d'un propos, j'assume des états de corps originaux en jouant sur des vitesses de mouvement et des énergies différentes dans des espaces pertinents.	6,25 - 8			
Prestation chorégraphique / 8					
Nous sommes précipité (e) s	Formes corporelles peu distancées du quotidien.Les procédés de composition sont pauvres (début, un procédé, fin). L'espace est restreint.Un niveau est utilisé.Pas de contact.	0 - 2			
Nous maîtrisons	Les formes corporelles sont faiblement distancées du quotidien, l'espace est orienté face au public. 2 niveaux utilisés, des contrastes dans l'espace. Approche distale du contact à l'autre.	2,25 - 4			
Je suis en recherche	Formes corporelles distancées du quotidien (travail sur l'espace, le temps et ou l'énergie) .Des effets chorégraphiques présents (cascade, unison) , plusieurs surfaces de contact.	4,25 - 6			
Je créé	Motricité complexe articulant espace , temps et énergie. Des relations entre danseur-se-s ,les effets chorégraphiques renforcent le propos.	6,25 - 8			
Appréciation chorégraphique / 4					
	Jugement simpliste et peu argumenté. Ne repère pas toutes les exigences. Reste sur les gestes parasites.	0 à 1,25			
	Le jugement tient compte des exigences et tentent d'explicitier les émotions ressenties. L'argumentaire peut être utilisé	1,25 à 2,5			
	Critique, argumente et objectif (e) quant à la prestation. L'argumentaire aide la deuxième prestation.	2,75 à 4			
BILAN	Plaisir dans l'activité : Ce que j'ai appris : Perspectives de progression : Propositions et critiques du cycle :				

EVALUATION DANSE COLLEGE ECHANGE

Niveau 2

Exigences chorégraphiques :

EXIGENCES / 8PTS		Critères	Points
2 Pts	Mise en scène	Début et fin bien précis	0,5
		Recherche dans les costumes	0,5
		Le thème apparaît	1
1 Pt	Espace : Niveaux utilisés	debout	0
		Debout et sauts	0,5
		Varié : du sol jusqu'au saut	1
2 Pts	Espace et relations: Formes de groupements utilisées	Peu variées (1à 2)	1
		Variées de 3 à 4	2
1 Pt	Contact entre danseur-se-s	Pas de contact	0
		Par les mains essentiellement	0,5
		Plusieurs surfaces corporelles	1
2 Pts	Effets chorégraphiques utilisés : Cascade-Question réponse- Arrêt sur image unisson...	Peu variés (1à2)	1
		Variés (3à 4)	2

Interprétation :

EXIGENCES / 8PTS		Critères	Points
2 pts	Perturbations des formes corporelles Mémorisation	+ de 3 gestes parasites , + de 2 oublis	0
		2 gestes parasites, 1 oubli	1
		Aucun geste parasite, connaît sa chorégraphie	2
2 Pts	Concentration, Présence	Regard fuyant, dans sa bulle	0
		Regard sur les autres pour s'informer	1
		Regard placé de façon intentionnelle	2
2 Pts	Motricité	Gestes quotidiens	0
		Gestes quotidiens modifiés, simples mais précis jouant sur l'espace et le temps	1
		Gestes complexes avec des variations de vitesse , d'énergie et d'espace	2
2 Pts	Interprétation , émotion dégagee	Formes corporelles récitées	0
		Formes corporelles en lien avec le propos	1
		Formes corporelles surprenantes, originales	2

APSA support : **ACROSPORT**

Niveau 2: Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS			
Socle commun	C1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication C7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif C7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions				
J'applique	J'applique sans m'investir dans la construction collective. Je suis centré sur mes difficultés sans forcément être patient pour les surmonter.	N1			
Je m'engage	Je tente de m'améliorer pour valoriser les constructions collectives. J'arrive à être autonome pour progresser sur les difficultés qui apparaissent au fur et à mesure.	N2			
Je construis	Je favorise la progression de l'enchaînement collectif et des liens gymniques ou dansés en proposant, travaillant et dialoguant. J'aide.	N3			
Je m'adapte	Je prends conscience des qualités de chacun, propose, communique pour arriver à ce que chacun s'exprime au mieux. Je guide. Je crée et suis inventif (e).	N4			
EXECUTION / 8					
Je suis précipité (e)	Je me satisfais d'une réussite pour valider mes apprentissages. Je suis principalement centré sur mes éléments. L'exécution est réalisée à peu près. Je ne prends pas conscience des difficultés. Je réalise en sécurité.	0 - 2			
Je suis en recherche	Les difficultés choisies ne correspondent pas à mon niveau. Je maîtrise les éléments simples. Je suis synchronisé(e) avec le groupe.	2,25 - 4			
Je suis raisonnable	J'associe les difficultés avec mon niveau de maîtrise. La réalisation reste imparfaite sur les niveaux difficiles malgré mes efforts. Mon rôle dans les enchaînements valorise la production collective	4,25 - 6			
Je maîtrise	J'ai progressé pour maîtriser et augmenter de niveau. La réalisation est propre sur tous les éléments que je propose.	6,25 - 8			
DIFFICULTES / 5					
A	Moyenne des figures collectives et éléments individuels de niveau A	3,5			
B	Moyenne des figures collectives et éléments individuels de niveau B	4			
C	Moyenne des figures collectives et éléments individuels de niveau C	4,5			
D	Moyenne des figures collectives et éléments individuels de niveau D	5			
PROJET COLLECTIF / 3			JUGE / 4		
Succint	0 à 1			Succinct, peu précis	0 à 1,25
Clair	1,25 à 2			Vocabulaire adapté et exigences prises en compte	1,25 à 2,5
Original	2,25 à 3			Critique, argumente et objectif (e)	2,75 à 4
BILAN	Plaisir dans l'activité : Ce que j'ai appris : Perspectives de progression : Propositions et critiques du cycle :				

APSA support : **BASKET**

Niveau 2: Dans un jeu à effectif réduit (4vs4), rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de balle et de joueurs pour mettre un-e des attaquant-e-s en situation favorable de tir quand la défense est replacée.
S'inscrire dans un projet de jeu simple lié au tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS
Gain des Matchs / 2pts		
Nb victoires > Nb défaites: 2pts	Nb victoires = Nb défaites: 1 pt	Nb victoires < Nb défaites: 0 pt
ORGANISATION ET EFFICACITE DE L'EQUIPE / 6		
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective. Investissement sous pression de l'évaluation seulement. Peu d'efficacité.	0 - 1,5
On s'engage	1 élève organise sans adhésion collective. Les paniers sont marqués par la même personne ainsi que la progression vers la cible.	1,75 - 3
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés. Les paniers ou actions décisives font intervenir plusieurs joueur-se-s. La pogression est collective. Des statuts sont prévus (ailiers, meneurs, pivot)	3.25 - 4.5
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse. Les actions décisives peuvent venir de n'importe quel-le joueur-se. Adaptation des postes	4.75 - 6
QUAND JE SUIS PORTEUR- SE DE BALLE / 2		
Je subis	Je dribble rarement et ralentis fortement le jeu quand il y a une pression défensive. Je ne suis rarement en position de tir	0 - 0.5
Je conserve	Je dribble ou je passe sans forcément faire progresser l'équipe vers l'avant. Je tire toujours loin du panier.	0,75 - 1
Je fais avancer	Je dribble vers l'avant et je passe vite .Je fais des choix rapides. .Je réussis mes doubles pas sans pression défensive. Je vise le carré noir.	1.25 - 1,5
Je concrétise	Je dribble en dépassant un adversaire et je réalise une passe précise . Je suis efficace au tir .	1,75 - 2
QUAND JE SUIS PARTENAIRE Du / De La PORTEUR-SE / 2		
Je subis	Statique je suis disponible seulement autour du porteur . Peu de changement de vitesse.	0 - 0.5
Je conserve	Disponible dans le couloir de jeu direct .Je change de rythme pour me démarquer.	0,75 - 1
Je fais avancer	Démarquage . Cherche les espaces libres.	1.25 - 1,5
Je concrétise	Crée des espaces en coupant, rebonds offensifs.	1,75 - 2
QUAND JE SUIS DEFENSEUR-SE / 4		
Je subis	Je me replace en défense en retard, souvent dépasser par le ballon. Je garde seulement mon adversaire direct.	0 - 0.75
Je protège	Je me replace après une attaque en revenant dans mon camp entre le porteur de balle et la cible.	1 - 2
Je ralentis	Je défends face à mon adversaire en lui empêchant de recevoir la balle et gêne le tir sans commettre de fautes.	2.25 - 3
Je récupère	Je défends face à mon adversaire et orienté-e par rapport à la balle. J 'intercepte et prends des rebonds défensifs.	3.25 - 4
Arbitrage et observation / 4		
J'exécute	Connaissance les règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

APSA support : **HANDBALL**

Niveau 2: Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS
Gain des Matches / 2pts		
Nb victoires > Nb défaites: 2pts	Nb victoires = Nb défaites: 1 pt	Nb victoires < Nb défaites: 0 pt
ORGANISATION ET EFFICACITE DE L'EQUIPE / 6		
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective. Investissement sous pression de l'évaluation seulement. Peu d'efficacité. Défense désorganisée	0 - 1,5
On s'engage	1 élève organise sans adhésion collective. Les buts sont marqués par la même personne et la progression vers la cible est organisée à 2. Attaque placée désorganisée. Les prises d'intervalles sont prises par 1 ou 2 joueur-se-s. Défense individuelle,(Harcellement),pas de changements	1,75 - 3
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés. Les buts ou actions décisives font intervenir plusieurs joueur-se-s. La progression est collective et organisée selon des postes prévus (5 postes) .L' attaque placée s'organise sur une relation à deux après des prises d'intervalle. Défense organisée qui gêne (Dissuade).	3.25 - 4.5
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse. Les actions décisives peuvent venir de n'importe quel-le joueur-se. Adaptation des postes en fonction de la fin de montée de balle. Défense qui récupère H, D, Interception.	4.75 - 6
QUAND JE SUIS PORTEUR- SE DE BALLE / 2		
Je subis	Je dribble rarement et ralentis fortement le jeu quand il y a une pression défensive.Mauvais placement du bras (coude au dessus de l'épaule) lors de la passe. Je ne suis rarement en position de tir	0 - 0.5
Je conserve	Je dribble ou je passe sans forcément faire progresser l'équipe vers l'avant. Je tire souvent avec quelqu'un devant moi.Je m'engage sur l'adv direct en attaque placée.	0,75 - 1
Je fais avancer	Je dribble vers l'avant et je passe vite .Je fais des choix rapides. .Je prends l'intervalle mais je joue encore que sur 1 intention (passe ou tir).Début de 1vs1 Tir efficace en montée de balle .	1.25 - 1,5
Je concrétise	Je dribble en dépassant un adversaire et je réalise une passe précise . Je mobilise mon adversaire en 1vs1 pour passer ou tirer. Tir efficace en attaque placée >50%	1,75 - 2
QUAND JE SUIS PARTENAIRE Du / De La PORTEUR-SE / 2		
Je subis	Statique je suis disponible seulement autour du porteur . Peu de changement de vitesse. Perdu-e en attaque placée.	0 - 0.5
Je conserve	Disponible dans le couloir de jeu direct .Je change de rythme pour me démarquer. Je suis arrêté pour prendre la balle en attaque placée	0,75 - 1
Je fais avancer	Démarquage . Cherche les espaces libres. Je me place face à un intervalle .Je me mets en mouvements après avoir reçu la balle.Début de remplacement en profondeur.	1.25 - 1,5
Je concrétise	Souvent décisif-ve. Je prends ma balle en mouvement dans un intervalle. Je me replace en attaque placée en profondeur.	1,75 - 2
QUAND JE SUIS DEFENSEUR-SE / 4		
Je subis	Je me replace en défense en retard, souvent dépasser par le ballon. Je garde seulement mon adversaire direct.	0 - 0.75
Je protège	Je me replace après une attaque en revenant dans mon camp entre le porteur de balle et la cible. Je monte sur le PB en attaque placée.	1 - 2
Je ralentis	Je défends face à mon adversaire en lui empêchant de recevoir la balle et gêne le tir en neutralisant. Le gardien se déplace face à la balle.	2.25 - 3
Je récupère	Je défends face à mon adversaire et orienté-e par rapport à la balle. J'intercepte car je joue en relation avec mes partenaires. Je fais des arrêts.	3.25 - 4
Arbitrage et observation / 4		
J'exécute	Connaissance les règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

APSA support : **VOLLEYBALL**

Niveau 2: 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 co-arbitrer.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS
Gain des Matches / 2pts		
Nb victoires > Nb défaites: 2pts	Nb victoires = Nb défaites: 1 pt	Nb victoires < Nb défaites: 0 pt
ORGANISATION ET EFFICACITE DE L'EQUIPE /6		
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective. Investissement sous pression de l'évaluation seulement. Peu d'efficacité. Jeu individuel	0 - 1,5
On s'engage	1 élève organise sans adhésion collective. Les points sont marqués par la même personne .Le jeu s'organise autour d'elle.	1,75 - 3
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés. Les points ou actions décisives font intervenir plusieurs joueur-se-s. La pogression est collective. Des statuts sont prévus (réceptionneur-se, relayeur-se, attaquant-e) pour envoyer la balle dans des zones favorables de marque	3.25 - 4.5
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse. Les actions décisives peuvent venir de n'importe quel-le joueur-se. Adaptation des postes pour amener des incertitudes aux adversaires (attaques placées et/ou accélérées)	4.75 - 6
QUAND JE SUIS RECEPTIONNEUR-SE/2		
Je subis	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, renvois directs à une main dans le terrain adverse sans viser.	0 - 0.5
Je conserve	Je renvoie à deux mains directement une balle près du filet dans le terrain adverse en visant la zone arrière ou je fais remonter la balle du fond de mon terrain par une passe bien haute à mon partenaire mieux placé que moi.	0,75 - 1
Je fais avancer	J'annonce avant de toucher la balle en me plaçant bien à la retombée à qui je vais l'envoyer grâce à une passe haute à deux mains vers l'avant.	1.25 - 1,5
Je concrétise	Ma réception en manchette envoie la balle vers l'avant et donne du temps au relayeur pour enchaîner une attaque. J'anticipe les déplacements en fonction des espaces libres laissés	1,75 - 2
QUAND JE SUIS RELAYEUR-SE/ 2		
Je subis	Je ne regarde pas mes partenaires et leur tourne le plus souvent le dos, je ne demande pas la balle, je suis trop loin du filet, les mains en bas.	0 - 0.5
Je conserve	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, j'effectue une passe courte sans bien viser à un-e partenaire en arrière.	0,75 - 1
Je fais avancer	J'effectue une passe haute à deux mains à un-e partenaire devant moi proche du filet.	1.25 - 1,5
Je concrétise	J'annonce avant de toucher la balle en me plaçant bien à la retombée à qui je vais l'envoyer grâce à une passe haute à deux mains vers l'avant ou sur la même ligne.	1,75 - 2
QUAND JE SUIS ATTAQUANT-E /4		
Je subis	Je partage mon espace, jambes fléchies, mains au dessus de la tête, regard sur la balle, renvois directs dans le terrain adverse sans viser.	0 - 0.75
Je conserve	Je suis capable d'avancer près du filet pour demander le ballon à mon partenaire relayeur afin de pouvoir toucher la balle au plus proche du filet.	1 - 2
Je fais avancer	J'appelle la balle vers moi et envoie la balle à deux mains dans la zone arrière adverse sans commettre de fautes de filet.Frappe à une main désorganisée.	2.25 - 3
Je concrétise	Je m'organise pour demander la balle en l'air dans l'espace avant afin des effectuer une frappe à une main le plus souvent en l'air (smash, amortis)	3.25 - 4
Arbitrage et observation / 4		
J'exécute	Connaissance les règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

APSA support : **RUGBY**

Niveau 2: 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.

Où j'en suis ?	CE QUE JE DOIS FAIRE POUR M'AMELIORER	PTS
Gain des Matches / 2pts		
Nb victoires > Nb défaites: 2pts	Nb victoires = Nb défaites: 1 pt	Nb victoires < Nb défaites: 0 pt
ORGANISATION ET EFFICACITE DE L'EQUIPE / 6		
On applique	Les règles de l'enseignant sont appliquées sans initiative collective. Investissement sous pression de l'évaluation seulement. Peu d'efficacité.	0 - 1,5
On s'engage	1 élève organise sans adhésion collective. Les essais sont marqués par la même personne ,elle-même tributaire de la progression vers la cible.	1,75 - 3
On construit	Le groupe s'organise autour de différents rôles acceptés. Les essais ou actions décisives font intervenir plusieurs joueur-se-s. La pogression est collective. Des statuts sont prévus (perforateurs, relayeurs, ailiers)	3.25 - 4.5
On s'adapte	Le groupe s'organise pour que chacun progresse. Les actions décisives peuvent venir de n'importe quel-le joueur-se. Adaptation des postes	4.75 - 6
QUAND JE SUIS PORTEUR- SE DE BALLE / 2		
Je subis	Balle contrôlée mais lâchée au contact de la défense.	0 - 0.5
Je conserve	Prendre confiance rester debout serrer la balle tamponner la défense.	0,75 - 1
Je fais avancer	Je vais dans l'espace libre ou je fais une passe à un partenaire proche.	1.25 - 1,5
Je concrétise	J'accélère le jeu je fais une passe décisive en fixant le dernier défenseur.	1,75 - 2
QUAND JE SUIS PARTENAIRE Du / De La PORTEUR-SE / 2		
Je subis	Je suis en mouvement mais toujours trop loin du porteur de balle.	0 - 0.5
Je conserve	Je protège le porteur en me liant à lui sans être hors jeu.	0,75 - 1
Je fais avancer	Je pousse dans le maul en me liant à mes partenaires.	1.25 - 1,5
Je concrétise	Je sors du maul me démarque en restant à hauteur du côté du surnombre.	1,75 - 2
QUAND JE SUIS DEFENSEUR-SE / 4		
Je subis	J'attrape l'attaquant mais je le lâche tout de suite.	0 - 0.75
Je protège	Je bloque l'attaquant en l'embrassant avec mes deux bras.	1 - 2
Je ralentis	Je repousse l'attaquant ou le maul adverse sans être hors jeu.	2.25 - 3
Je récupère	Je me baisse je ceinture et j'amène l'attaquant au sol grâce au plaquage.	3.25 - 4
Arbitrage et observation / 4		
J'exécute	Connaissance les règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

EVALUATION BADMINTON

NIVEAU 2

Epreuve :

Classement des élèves par poule à l'issue de la dernière séance avant l'évaluation.

Match par poules : Match en 2 mi-temps.

10 services chacun-e-s

Décompte des points en tie-break

Les élèves arbitrent à tour de rôle et s'auto-évaluent.

EFFICACITE : / 2 points

Classement des élèves dans la poule

	POULE
1 ^{ER}	2
2 ^{EME}	1,5
3 ^{EME}	1
4 ^{EME}	0,5
5 ^{EME}	0,25

Efficacité dans la construction et le gain des points: / 14 points

Service : / 2

Zones du terrain jouées chez l'adversaire : / 3

Frappes utilisées : / 2

Trajectoires du volant : / 2

Placement, déplacement, remplacement : / 2

Stratégie, tactique : / 3

ROLES ET ARBITRAGE: / 4 points

J'exécute	Connaissance des règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

CRITERES D'EVALUATION

SERVICES / 2		
Niv 1	0.75	Le service est réglementaire et est une simple mise en jeu.
Niv.2	1,25	Service met en danger l'adversaire mais toujours le même type de service utilisé
Niv.3	2	Stratégie dès le service avec variétés dans les services proposées
ZONES DU TERRAIN RECHERCHEES / 3		
Niv 1	1	Recherche le centre du terrain adverse
Niv.2	2	Joue uniquement sur un paramètre : profondeur
Niv.3	3	Joue sur tous les paramètres : profondeur et largeur
FRAPPES UTILISEES / 2		
Niv.1	0.75	Joue uniquement en coups hauts
Niv.2	1,25	Joue en coups hauts et bas
Niv.3	2	Utilise tous les coups (dégagé, amorti, smatch...)
TRAJECTOIRES VOLANTS / 2		
Niv.1	0.75	Trajectoires en cloche.
Niv.2	1,25	Trajectoires tendues à droite et à gauche
Niv.3	2	Trajectoires tendues avec variation du rythme et de la puissance
PLACEMENT – DEPLACEMENT – REPLACEMENT / 2		
Niv 1	0.75	Mobilité réduite
Niv.2	1,25	Mobilité, se replace après chaque frappe
Niv.3	2	Mobilité et orientation des appuis à la frappe. Anticipe la frappe suivante.
STRATEGIE – TACTIQUE / 3		
Niv 1	1	Jeu de renvoi uniquement
Niv.2	2	Jeu d'attaque sur volant facile
Niv.3	3	Construction du point

EVALUATION BADMINTON

POINTS		Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
SERVICES						
0,75	Le service est réglementaire et est une simple mise en jeu.					
1,25	Service met en danger l'adversaire mais toujours le même type de service utilisé					
2	Stratégie dès le service avec variétés dans les services proposées					
ZONES RECHERCHEES						
1	Recherche le centre du terrain adverse					
2	Joue uniquement sur un paramètre : profondeur					
3	Joue sur tous les paramètres : profondeur et largeur					
FRAPPES UTILISEES						
0.75	Joue uniquement en coups hauts					
1,25	Joue en coups hauts et bas					
2	Utilise tous les coups (dégagé, amorti, smatch...)					
TRAJECTOIRES VOLANTS						
0.75	Trajectoires en cloche.					
1,25	Trajectoires tendues à droite et à gauche					
2	Trajectoires tendues avec variation du rythme et de la puissance					
PLACEMENT - REPLACEMENT						
0.75	Mobilité réduite					
1,25	Mobilité, se replace après chaque frappe					
2	Mobilité et orientation des appuis à la frappe. Anticipe la frappe suivante.					
STRATEGIE - TACTIQUE						
1	Jeu de renvoi uniquement					
2	Jeu d'attaque sur volant facile					
3	Construction du point					
TOTAL / 14						
EFFICACITE / 2		1er 2pts, 2ème 1,5pts, 3ème 1pt, 4ème 0,5pt 5ème 0,25 pt				
ROLES ET ARBITRAGE / 4						
J'exécute /1,5						
Je m'investis /2,75						
Je suis moteur /4						
TOTAL / 20						

EVALUATION Tennis de table

NIVEAU 2

Epreuve :

Classement des élèves par poule à l'issue de la dernière séance avant l'évaluation.

Match par poules : Match en 2 mi-temps.

10 services chacun-e-s

Décompte des points en tie-break

Les élèves arbitrent à tour de rôle et s'auto-évaluent.

EFFICACITE: / 2 points

Classement des élèves dans la poule

	POULE
1 ^{ER}	2
2 ^{EME}	1,5
3 ^{EME}	1
4 ^{EME}	0,5
5 ^{EME}	0,25

Efficacité dans la construction et le gain des points: / 14 points

Service : / 2

Zones du terrain jouées chez l'adversaire : /3

Frappes utilisées : / 2

Trajectoires : / 2

Placement, déplacement, remplacement : / 2

Stratégie, tactique : /3

ROLES ET ARBITRAGE: / 4 points

J'exécute	Connaissance des règles élémentaires, hésitations à l'arbitrage. Les observations sont sommairement remplies	/ 1,5
Je m'investis	L'arbitrage est correctement réalisé sur les règles essentielles. Observations efficaces des données exigées.	/ 2,75
Je suis moteur	Arbitrage efficace et respecté . A l'initiative du groupe pour les tâches d'observation.	/ 4

CRITERES D'EVALUATION

SERVICES / 2

Niv 1	0.75	Le service est réglementaire et est une simple mise en jeu.
Niv.2	1,25	Service met en danger l'adversaire mais toujours le même type de service utilisé
Niv.3	2	Stratégie dès le service à travers l'utilisation d'un (coupé, latéraux,...)

ZONES RECHERCHEES / 3

Niv 1	1	Recherche le centre du terrain adverse, renvoi défensif
Niv.2	2	Joue uniquement sur un paramètre : largeur
Niv.3	3	Joue sur tous les paramètres : profondeur et largeur

FRAPPES UTILISEES / 2

Niv.1	0.75	Joue uniquement en poussée
Niv.2	1,25	Joue en lift
Niv.3	2	Utilise tous les coups (bloc, lift ,coupé)

TRAJECTOIRES / 2

Niv.1	0.75	Trajectoires en cloche.
Niv.2	1,25	Trajectoires tendues à droite et à gauche
Niv.3	2	Trajectoires tendues avec variation du rythme et de la puissance

PLACEMENT – DEPLACEMENT – REPLACEMENT / 2

Niv 1	0.75	Mobilité réduite
Niv.2	1,25	Mobilité, se replace après chaque frappe
Niv.3	2	Mobilité et orientation des appuis à la frappe. Anticipe la frappe suivante.

STRATEGIE – TACTIQUE / 3

Niv 1	1	Jeu de renvoi uniquement
Niv.2	2	Jeu d'attaque sur balle facile
Niv.3	3	Construction du point