

CYCLE 4

DEMARCHE ET CHOIX DU PROJET EPS



DUATHLON
- Séquence 1 -

CONSTATS					
Dans le socle commun...	D	D1.4	D2	D3	D5
	ES	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	Réaliser des projets	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Raisonner, imaginer, élaborer, produire
En EPS ...	AFC	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif	Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux	Planifier et réaliser une épreuve combinée
	C	<p>Réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 3 sessions de course (12') entrecoupées de 2 sessions de lancer de vortex (adresse et distance) en utilisant principalement des repères extérieurs et quelques repères sur soi.</p> <p>Comprendre et maîtriser les 2 allures de course et les temps de récupération associés au lancer, et s'engager dans un projet optimal en lien avec ses capacités.</p> <p>A partir d'un tableau d'allure, établir un projet de performance à 1km/h près. Observer un partenaire pour l'informer sur sa course.</p>			
	SE	<p>Réaliser une course de 6 minutes, un lancer de précision (pendant ses 4 minutes de récup), une course de 3 minutes, un lancer de distance (pendant ses 4 minutes de récup), une dernière course de 3 minutes.</p> <p>Les lancers doivent être placés sur les temps de récupération.</p> <p>Chaque élève a un coach, qui performera dans un deuxième temps.</p>			
	RO	LE PERFORMEUR	LE COUREUR	LE PLANIFICATEUR	L'OBSERVATEUR
Très bonne maîtrise	Indicateurs	<p>Absolument performant</p> <p>Marque le maximum de points sur chaque activité. 12 + Lancer de distance + lancer de précision = 20 points</p>	<p>Intériorisé</p> <p>Utilise des repères externes et ressentis internes pour être parfaitement régulier</p> <p>Reproduit parfaitement les deux allures différentes</p>	<p>Conscientieux et lucide</p> <p>Elabore le meilleur projet possible de manière complète</p> <p>S'organise pour utiliser au mieux les temps de récup et de lancer.</p>	<p>Multitâche</p> <p>Observe attentivement plusieurs coureurs</p> <p>Rend compte avec précision et soin des temps et des résultats des lancers.</p>
Satisfaisant	Indicateurs	<p>Relativement performant</p>	<p>Régulier et différencié</p> <p>Utilise principalement des repères externes pour être régulier tout au long de la course</p> <p>Allures différenciées de manière visible avec au moins 2 km/h d'écart</p>	<p>Impliqué et cohérent</p> <p>Elabore un projet précis et réaliste de temps et de vitesse en lien avec ses capacités</p> <p>Organise ses temps de récup et de lancer.</p>	<p>Attentif et fiable</p> <p>Observe attentivement un coureur</p> <p>Rend compte avec précision et soin des temps et des résultats des lancers.</p>
Fragile	Indicateurs	<p>Modéré</p>	<p>Ponctuellement irrégulier et peu différencié</p> <p>Quelques écarts de régularité car n'utilise pas assez de repères</p> <p>Court à deux allures très proches et difficilement différenciables (moins de 2km/h d'écart)</p>	<p>Imprécis</p> <p>Elabore un projet de course incomplet et/ou pas adapté à ses capacités</p> <p>L'athlète est aidé par son coach dans l'organisation des épreuves.</p>	<p>Attentif</p> <p>Observe attentivement un coureur</p> <p>Fait quelques erreurs</p> <p>Compte rendu illisible ou incomplet</p>
Insuffisant	Indicateurs	<p>Peu performant</p>	<p>Totalement irrégulier et indifférencié</p> <p>Absence totale de régularité</p> <p>ET/OU Court toujours à la même allure</p>	<p>Insouciant</p> <p>Le projet est aléatoire ou absent</p> <p>L'athlète ne sait pas organiser son épreuve.</p>	<p>Distrait ou dissipé</p> <p>N'est pas attentif ni concentré</p> <p>Fait des erreurs</p>

CYCLE 4		DEMARCHE ET CHOIX DU PROJET EPS				 BADMINTON - Séquence 2 -
CONSTATS		Difficultés dans la répétition des tâches pour stabiliser un apprentissage.		Des difficultés dans la planification du travail. Le travail en coopération n'est pas automatique sur des partenaires de travail non-affinitaires.		Peu de prise d'initiatives notamment à l'arbitrage. Connaissance du règlement souvent superficielle.
Dans le socle commun...	D	D1.4		D2		D3
	ES	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques		Coopérer et réaliser des projets		Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives
En EPS ...	AFC	- En situation d'opposition réelle et équilibrée : réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. En situation d'opposition réelle et équilibrée : adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.		En situation d'opposition réelle et équilibrée : être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.		En situation d'opposition réelle et équilibrée : observer et co arbitrer.
	C	En simple, rechercher le gain d'une rencontre en jouant sur la rupture de l'échange par l'utilisation de frappes variées en longueur et en largeur. Construire l'échange dès le service et conclure l'échange par un smash. Respecter et faire respecter le règlement en assurant le comptage des points. Assumer des responsabilités dans le cadre de l'organisation d'un tournoi ou de rencontres.				
	SE	Situation d'évaluation : match de 3/4 minutes en 1 contre 1 (poules homogènes de 4 joueurs ou montée-descente) avec arbitres.				
	RO	LE BADISTE EFFICACE	LE BADISTE TECHNIQUE	LE BADISTE STRATEGUE	L'ORGANISATEUR	L'ARBITRE
Très bonne maîtrise	Indicateurs	« Joueur de 1 ^{ère} catégorie » Classement individuel dans le premier quart des élèves (entre 1 ^{er} et 5 ^e dans un groupe de 20 par exemple).	« Le smasheur » L'élève est capable d'enchaîner des frappes variées en profondeur et terminer par un smash.	« Serveur stratège » Je mets en difficulté l'adversaire en construisant l'échange à partir du service avec préparation du coup suivant.	Le leader Participe très activement à l'organisation du tournoi en donnant des consignes aux membres du groupe.	« Le geste qui parle » Attentif au jeu, prend des bonnes décisions et intègre la gestuelle adaptée.
Satisfaisant	Indicateurs	« Joueur de 2 ^{ème} catégorie » Classement individuel dans le deuxième quart des élèves (entre 6 ^e et 10 ^e dans un groupe de 20 par exemple).	« Le court/long » L'élève est capable d'enchaîner des frappes variées en profondeur mais smash peu maîtrisé.	« Là où il n'est pas + variation » Je mets en difficulté l'adversaire en construisant l'échange à partir du service sans préparation du coup suivant.	L'acteur Participe activement à l'organisation du tournoi en donnant ponctuellement des consignes aux membres du groupe.	« Le juste » Attentif et prend des décisions justes.
Fragile	Indicateurs	« Joueur de 3 ^{ème} catégorie » Classement individuel dans le troisième quart des élèves (entre 11 ^e et 15 ^e dans un groupe de 20 par exemple).	« Le coup fort » L'élève joue sur un seul coup fort (maîtrise technique superficielle sur les autres coups techniques)	« Là où il n'est pas » Je sers là où l'adversaire n'est pas mais souvent à partir du même service (notion de service favori).	Le suiveur S'investit dans l'organisation du tournoi en suivant les consignes que lui donnent ses camarades	« L'attentif » Attentif au jeu mais hésitant dans ses prises de décision.
Insuffisant	Indicateurs	« Joueur de 4 ^{ème} catégorie » Classement individuel dans le dernier quart des élèves (entre 15 ^e et 20 ^e dans un groupe de 20 par exemple).	Le Réponse aléatoire au volant qui arrive. Pas de coup technique fort à proprement parler.	« Sur le joueur adverse » Je sers sans prise en compte de l'adversaire (jeu sur le joueur)	L'inactif Ne s'investit que très peu voire pas du tout dans le travail d'organisation et la gestion du tournoi.	« Le distrait » Peu attentif au jeu.

CYCLE 4

DEMARCHE ET CHOIX DU PROJET EPS



ACROSPORT
- Séquence 2 -

CONSTATS						
Dans le socle commun...	D	D1.4		D2	D3	D4
	ES	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques		Coopérer et réaliser des projets	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement
En EPS ...	AFC	Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.		Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.	S'engager de façon lucide et responsable dans l'activité pour soi et pour les autres	Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
	C	<p>S'impliquer dans un projet collectif pour construire, réaliser et présenter par groupes de 4 à 5, un enchaînement de 5 blocs de pyramides maîtrisées dont au moins un sera dynamique et un autre statique et en référence à un thème. L'enchaînement doit avoir un impact sur le spectateur.</p> <p>Apprécier objectivement une prestation à partir d'un référentiel co-construit (difficulté des pyramides), verbaliser un conseil, un avis (j'aime, je n'aime pas) sur la prestation d'autrui et argumenter son propos en utilisant un vocabulaire approprié lié à l'activité. Prendre un risque calculé qui respecte les règles de sécurités actives et passives et intègre le renoncement ou l'aide des pairs si nécessaire.</p>				
	SE	<p>Situation d'évaluation : Par groupes de 4 à 5 élèves, construire et enchaîner plusieurs blocs de pyramides codifiées lors des séances précédentes (niveau des pyramides et code commun).</p> <p>Améliorer sa prestation grâce aux remarques et conseils des camarades juges et au retour vidéo.</p>				
	RO	LE GROUPE D'ACROBATES	L'ACROBATE DANS LE GROUPE	LE CONCEPTEUR	LE JUGE	LE PRATIQUANT SECURITAIRE
Très bonne maîtrise	Indicateurs	<p>Référence claire et originale La référence au thème est claire, recherchée et originale</p>	<p>Postures et déplacements précis et rigoureux Absence de gestes parasites</p>	<p>Elève leader qui propose, organise le groupe et prend les décisions Les contraintes sont dépassées</p>	<p>Conseiller pertinent Commente la prestation d'autrui et apporte des conseils pertinents pour la faire évoluer</p>	<p>Anticipe les risques selon les camarades du groupe ou les figures et met en place une sécurité active et passive</p>
Satisfaisant	Indicateurs	<p>Référence claire au thème La référence au thème est claire.</p>	<p>Postures maîtrisées le plus souvent Déplacements précis et mémorisés mais juxtaposés</p>	<p>Elève actif spontané, producteur et dynamique au sein du groupe Les contraintes sont respectées</p>	<p>Conseiller Commente la prestation d'autrui et apporte des conseils évidents</p>	<p>Prend en compte les risques pour assurer la sécurité du groupe</p>
Fragile	Indicateurs	<p>Référence au thème perfectible La référence au thème demeure perfectible</p>	<p>Postures imprécises Déplacements approximatifs et hésitants (Plusieurs gestes parasites)</p>	<p>Elève figurant qui propose de temps en temps son avis ou quelques idées mais seulement si on le sollicite Les contraintes ne sont pas toutes présentes</p>	<p>Commentateur Commente la prestation d'autrui sans donner de conseil</p>	<p>Peut négliger par moment les règles de sécurité notamment lors du démontage des pyramides</p>
Insuffisant	Indicateurs	<p>Pas de référence au thème L'enchaînement n'est pas référé à un thème ou la référence n'est pas visible</p>	<p>Postures approximatives voire dangereuses Déplacements parasités avec des temps d'arrêt (Gestes parasites, rires, discussion)</p>	<p>Elève attentiste qui ne s'implique pas et ne propose rien Beaucoup de contraintes sont absentes</p>	<p>Fantôme Ne s'implique pas du tout dans l'observation ni le conseil d'autrui.</p>	<p>Ne prend pas en compte les consignes de sécurité, peut avoir une pratique dangereuse pour soi et ses camarades</p>

CYCLE 4		DEMARCHE ET CHOIX DU PROJET EPS				 ULTIMATE - Séquence 1 -	
CONSTATS							
Dans le socle commun...	D	D1.4		D2	D3	D5	
	ES	Pratiquer des APSA		Coopérer et réaliser des projets	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Raisonner, imaginer, élaborer, produire	
En EPS ...	AFC	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe		Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s)	Joueur arbitre	Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité	
	C	<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en adaptant le style de jeu (passe longue, passe courte) au regard de son adversaire. En défense, s'organiser collectivement pour récupérer le disque le plus rapidement possible. Savoir observer un camarade et son équipe pour définir des axes de travail afin d'améliorer l'efficacité individuelle et collective.</p> <p>Appeler la faute et être capable de justifier son point de vue. Elaborer avec son équipe un projet de jeu en argumentant ses choix et prises de décisions.</p>					
	SE	Match de 6 contre 6 sur terrain de handball en auto arbitrage. Chaque joueur a un observateur qui regarde son niveau de jeu (quantitatif et qualitatif) pour le faire progresser (établir avec son partenaire observateur au moins 2 objectifs) et un objectif offensif et défensif pour l'équipe.					
	RO	ATTAQUANT	DEFENSEUR	TACTIQUE DE JEU	L'ARBITRE	COACHING	
Très bonne maîtrise	Indicateurs	Choix pertinents dans ses actions avec une possibilité d'action sur la quasi-totalité du terrain (passe et déplacement).	Récupère le frisbee très régulièrement en anticipant les passes adverses. Met la pression sur le porteur adverse pour provoquer la perte de frisbee	Equipe qui s'adapte aux adversaires en choisissant la meilleure tactique possible (jeu rapide ou attaque placée)	Connaît les règles et les remises en jeu. Fait respecter le règlement et prend des décisions pour	Donne des conseils pertinents pour aider l'équipe et les joueurs à progresser	
Satisfaisant	Indicateurs	Conservation du frisbee grâce à un jeu de passe simple et courte. Déplacement dans l'espace proche	Gêne la progression des adversaires en étant proche de son adversaire et intercepte régulièrement le frisbee	Equipe qui s'organise en attaque pour faire progresser le frisbee avec un placement étagé des joueurs	Connaît le règlement et le fait appliquer en appelant régulièrement la faute et en l'expliquant avec précision	Est capable de donner un ou deux conseils au niveau individuel et collectif.	
Fragile	Indicateurs	Déplacement souvent en retard pour aider ses camarades. La technique de passe est assez approximative.	Pas toujours au contact de son adversaire direct. Récupère quelques fois le frisbee en le mettant au sol.	Tactique de jeu simple qui consiste à aller rapidement vers l'avant sans prise en compte des adversaires.	Maîtrise très superficielle du règlement, quelques interventions sur des choses simples.	Donne des conseils au niveau individuel seulement	
Insuffisant	Indicateurs	Joueur attentiste et réactionnaire. Participe très peu à la construction de l'attaque	Souvent dépassé par son adversaire, ne gêne pas les passes et intercepte très rarement le frisbee	Pas de tactique de jeu. Les joueurs ne se placent pas en fonction du porteur et des défenseurs.	Pas ou peu d'intervention. Difficulté pour expliquer concrètement la faute.	Conseils pas souvent pertinent pour le joueur ou l'équipe. Ne permet pas réellement de progresser.	