

Exemples d'activités et de situations-tests pour évaluer la compétence 1:

Réaliser une performance mesurée

ACTIVITES ATHLETIQUES (15 heures effectives au cycle 3)

**7 ESSAIS: 7 fois OUI = ACQUIS
4 fois OUI = EN COURS D'ACQUISITION**

- SAUTER HAUT : après une course d'élan réduite et choisie :
 - prendre une impulsion à un pied..... OUI NON
 - pour franchir un obstacle équivalent à la hauteur du nombril..... OUI NON
- SAUTER LOIN : après une course d'élan réduite et choisie :
 - prendre une impulsion à un pied dans une zone large de 50 cm OUI NON
 - pour effectuer 3 bonds successifs et franchir une distance équivalente à 4 fois sa taille.. OUI NON
- LANCER LOIN :
 - lancer le plus loin possible un ballon de basket à 2 mains en poussant (ballon devant les épaules)..... OUI NON
 - lancer le plus loin possible une balle de 300 g, à une main, dans un couloir large de 5 m.. OUI NON
 - l'élève a lancé la balle plus loin que le ballon de basket.: il a gagné au moins une zone de 4 mètres..... OUI NON

ACTIVITES de COURSE (10 heures de pratique effectives au cycle 3)

**4 ESSAIS: 4 FOIS OUI =ACQUIS
2 FOIS OUI =EN COURS D'ACQUISITION
1 FOIS OUI =NON ACQUIS**

- COURIR LONGTEMPS : réaliser un projet indiquant :
 - le CONTRAT DE TEMPS de course sans s'arrêter (choisir:10, 15 ou 20 minutes)..... OUI NON
 - le CONTRAT DE DISTANCE de course avec une marge d'erreur de 10% (indiquer la distance correspondant au temps choisi..... OUI NON
- COURIR VITE AVEC DES OBSTACLES:
 - Sur 40 mètres; 4 obstacles de hauteur inférieure à l'entrejambe des élèves (50 cm + ou - 10 cm), placés à intervalle régulier:12m (départ à la 1ère haie); 6; 6; 6 (entre chaque obstacle); 10m jusqu'à arrivée)
 - le CONTRAT DE TEMPS : la performance par rapport à celle « sans obstacle », avec une marge inférieure à 10%..... OUI NON
 - OBSTACLES: Conserver le même nombre d'appuis entre les obstacles..... OUI NON

Exemples d'activités et de situations-tests pour évaluer la compétence 2:

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

ACTIVITES AQUATIQUES (40 à 70 séances dont la majorité se situe au cycle 2)

**TEST 1 + TEST 2 =ACQUIS
TEST 1 =EN COURS D'ACQUISITION
PAS DE TEST 1 =NON ACQUIS**

- ⇒ TEST 1 :
- SAUTER bien droit en grande profondeur pour toucher le fond..... OUI NON
 - SE LAISSER REMONTER sans mouvement..... OUI NON
 - Reprendre sa respiration et faire l'ÉTOILE DE MER pendant 5 secondes..... OUI NON
- ⇒ TEST 2 :
- SE DEPLACER sur 10 mètres sur le ventre..... OUI NON
 - PASSER SOUS un tapis flottant sans le toucher..... OUI NON
 - SE DEPLACER sur 10 mètres sur le dos..... OUI NON

ACTIVITES D'ORIENTATION (12 heures effectives au cycle 3)

**2 ESSAIS: 2 fois OUI ACQUIS
1 fois OUI =EN COURS D'ACQUISITION**

- En terrain connu, stade par exemple :
un plan à la fois est à la disposition de l'élève, chaque plan comportant 3 balises localisées;
un parcours (un plan, 3 balises) correspond à une distance totale comprise entre 300 et 600 mètres.
- Relever au moins 12 balises correctes en 25 minutes..... OUI NON
 - OUI NON

**PROPOSITIONS POUR RENSEIGNER
LE LIVRET DE L'ÉLÈVE**

Exemples d'activités et de situations-tests pour évaluer la compétence 3:

**S'affronter
Individuellement
ou
collectivement**

**ACTIVITES D'OPPOSITION COLLECTIVE
(15 heures effectives au cycle 3)**

**4 OUI = ACQUIS
2 OUI = EN COURS D'ACQUISITION
MOINS DE 2 OUI = NON ACQUIS**

Dans une situation collective d'opposition : manipulation du ballon avec les mains (hand ball ou basket-ball aménagés), match à 4 contre 4, équipes homogènes en leur sein, sur un terrain matérialisé dans la largeur d'une salle de sports; 2 séquences de 5 minutes ; montrer que lorsque l'on est

- **PORTEUR DE BALLE**, « on fait le bon choix », entre passer correctement la balle à un partenaire, **OU** conduire la balle quand c'est le meilleur moyen de progresser..... OUI NON
- **NON PORTEUR DE BALLE** (partenaire attaquant sans ballon) : « on se démarque », c'est à dire s'éloigner d'un défenseur dans un espace libre à distance de passe..... OUI NON
- **DEFENSEUR** (alternance de rôle attaquant, défenseur) : « on se repositionne » entre la balle et son but pour tenter d'intercepter ou protéger son but..... OUI NON
- **JOUEUR**: on respecte des **REGLES ESSENTIELLES** du jeu :les contacts avec les autres, les droits d'action avec le ballon (le marcher, la reprise de dribble , les parties du corps autorisées)..... OUI NON

**ACTIVITE COMBAT
(10 heures de pratique effectives au cycle 3)**

**4 OUI = ACQUIS
2 OUI = EN COURS D'ACQUISITION
Moins de 2 OUI = NON ACQUIS**

Dans le cadre d'un tournoi à 4 élèves de même corpulence (taille, poids), organiser des combats départ debout, d'une minute, sur une surface de 4 x 4 mètres, L'élève doit montrer qu'il est capable de:

- Utiliser au moins 3 actions différentes pour déséquilibrer et faire chuter ses adversaires OUI NON
- Orienter le dos de l'adversaire vers le tapis chaque fois qu'il est au sol OUI NON
- Résister au déséquilibre en déplaçant ses appuis et/ou en abaissant son centre de gravité ... OUI NON

ACTIVITES GYMNIQUES (15 heures effectives au cycle 3)

**6 fois OUI = ACQUIS
3 fois OUI = EN COURS D'ACQUISITION**

- **S'EQUILIBRER SUR LES PIEDS** : sur la poutre ou le banc, marcher vers l'avant, au milieu s'accroupir pour toucher la poutre, se relever et faire ½ tour, marcher vers l'arrière..... OUI NON
- **TOURNER EN ARRIERE CORPS GROUPE AVEC APPUI DES MAINS** : roulade arrière , au sol, dans une zone large de 1 m, pour revenir sur ses pieds sans poser les genoux au sol..... OUI NON
- **TOURNER EN AVANT CORPS GROUPE AVEC APPUI DES MAINS** : roulade avant, au sol, dans une zone large de 1 m, pour revenir sur ses pieds sans s'aider des mains..... OUI NON
- **FRANCHIR AVEC DES APPUIS MAINS** : après une course de 5 m, prendre une impulsion à 2 pieds sur une surface pour poser les mains sur un obstacle, puis les pieds..... OUI NON
- **SAUTER POUR TOURNER** : en bout d'obstacle, sauter pour faire un ½ tour et se réceptionner sur 2 pieds, face au matériel, dans une zone de 1x1 m..... OUI NON
- **SE RENVERSER CORPS TENDU** : de la position debout, se renverser sur les mains, corps tendu, contre le mur, pendant 3 secondes..... OUI NON

**ACTIVITE APEX
(12 heures de pratique effectives au cycle 3)**

**ENTRE 7 ET 9 = ACQUIS
ENTRE 4 ET 6 = EN COURS D'ACQUISITION
ENTRE 0 ET 3 = NON ACQUIS**

Situation proposée: A partir d'un extrait musical d'évocation (mer, cirque, extraterrestre...), créer à partir d'une dizaine de minutes de préparation une évolution à 3; durée de la prestation autour de 1 minute.

A- Sur le plan de la motricité:

- A1 : l'enfant utilise des mouvements diversifiés (balancer, rondeur, saut, marche...) OUI NON
- A2: il utilise différentes parties du corps (tête, membres sup., inf., tronc...) OUI NON
- A3: il occupe d'une façon appropriée l'espace par rapport à la musique, au thème.. OUI NON
- A4: il occupe l'espace en utilisant des plans , des niveaux différents...(assis, debout, allongé...) OUI NON

B- Sur le plan de l'expression:

- B1: Dans son expression, il dégage des émotions, des sentiments, des états, en rapport avec la musique, le thème. OUI NON
- B2: il s'éloigne du formel, du stéréotype pour partir vers l'imaginaire, vers le créatif. OUI NON

C-Sur le plan relationnel:

- C1: il utilise les différents rythmes de la musique. OUI NON
- C2: il est à l'écoute de ses partenaires, il est en contact, il joue avec ses partenaires. OUI NON
- C3: il ose s'exprimer devant des spectateurs. OUI NON

Exemples d'activités et de situations-tests pour évaluer la compétence 4:

**Concevoir et
réaliser des
actions à visée
artistique et
expressive**