

Classe de 3^{ème} ADENAUER

CP	APSA	PÉRIODE D'ENSEIGNEMENT	PERIODES D'EVALUATION	RATTRAPAGE
CP1	<u>½ FOND</u>	24/11/13 au 14/02/14	11/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	HAIES	04/09/13 au 23/11/13	18/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
CP3	ACROSPORT	24/11/13 au 14/02/14	10/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP4	<u>BASKET</u>	04/09/13 au 23/11/13	12 et 19/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
	VOLLEY	17/02/14 au 23/05/14	13 et 20/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
	<u>BADMINTON</u>	17/02/14 au 23/05/14	19/05/14	Du 26 au 30 mai 2014

Classe de 3^{ème} GASPERI

CP	APSA	PÉRIODE D'ENSEIGNEMENT	PERIODES D'EVALUATION	RATTRAPAGE
CP1	<u>½ FOND</u>	24/11/13 AU 14/02/14	11/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	HAIES	04/09/13 AU 23/11/13	18/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
CP3	ACROSPORT	17/02/14 AU 23/05/14	25/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP4	<u>BASKET</u>	04/09/13 AU 23/11/13	12 ET 19/11/14	Du 26 au 30 mai 2014
	VOLLEY	24/11/13 AU 14/02/14	03 ET 10/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	<u>BADMINTON</u>	17/02/14 AU 23/05/14	19/05/14	Du 26 au 30 mai 2014

3^{ème} MONNET

CP	APSA	PÉRIODE D'ENSEIGNEMENT	PERIODES D'ÉVALUATION	RATTRAPAGE
CP1	<u>½ FOND</u>	04/09/13 AU 23/11/13	19/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
	HAIES	04/09/13 AU 23/11/13	21/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
CP3	ACROSPORT	17/02/14 AU 23/05/14	20/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP4	<u>BASKET</u>	17/02/14 AU 23/05/14	15 ET 22/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
	VOLLEY	24/11/13 AU 14/02/14	06 ET 13/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	<u>BADMINTON</u>	24/11/13 AU 14/02/14	11/02/14	Du 26 au 30 mai 2014

3^{ème} SCHUMAN

CP	APSA	PÉRIODE D'ENSEIGNEMENT	PERIODES D'ÉVALUATION	RATTRAPAGE
CP1	<u>½ FOND</u>	24/11/13 AU 14/02/14	10/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	HAIES	17/02/14 AU 23/05/14	22/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP3	ACROSPORT	24/11/13 AU 14/02/14	13/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP4	<u>BASKET</u>	04/09/13 AU 23/11/13	14 ET 21/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
	VOLLEY	04/09/13 AU 23/11/13	04 ET 18/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
	<u>BADMINTON</u>	17/02/14 AU 23/05/14	19/05/14	Du 26 au 30 mai 2014

Classe de 3^{ème} SPAAK :

CP	APSA	PÉRIODE D'ENSEIGNEMENT	PERIODES D'EVALUATION	RATTRAPAGE
CP1	<u>½ FOND</u>	04/09/13 AU 23/11/13	19/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
	HAIES	04/09/13 AU 23/11/13	21/11/13	Du 26 au 30 mai 2014
CP3	ACROSPORT	17/02/14 AU 23/05/14	20/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
CP4	<u>BASKET</u>	17/02/14 AU 23/05/14	13 ET 20/05/14	Du 26 au 30 mai 2014
	VOLLEY	24/11/13 AU 14/02/14	06 ET 13/02/14	Du 26 au 30 mai 2014
	<u>BADMINTON</u>	24/11/13 AU 14/02/14	11/02/14	Du 26 au 30 mai 2014

COMPETENCE N°1 : Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée	
DEMI – FOND	
<u>Compétences attendues de niveau 2</u>	<u>Principes d'élaboration de l'épreuve</u>
Réaliser la meilleure performance possible sur un temps de course de 12 à 15 minutes, fractionné en 3 à 4 périodes séparées de temps de récupération compatibles avec l'effort aérobie, en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA (Vitesse Maximale Aérobie) et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Etablir un projet de performance et le réussir à 0,5 km/h près.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves sont placés par groupe de deux : un coureur, un observateur chronométreur. ▪ L'évaluation de l'ensemble des élèves de la même classe dans les différents rôles se déroulera sur une seule et unique séance. ▪ Le coureur devra établir un projet de course en effectuant des choix cohérents en fonction de 4 critères différents : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le pourcentage de travail : 90%, 100% et 110%. ✓ Le temps de travail : 1 minute, 6 minutes et un temps de travail surprise (qui n'a pas été travaillé durant le cycle). ✓ Le nombre de répétition : 1,4 et 8. ✓ Le temps de repos : 15 secondes, 30 secondes et 2 minutes. ▪ Le coureur devra réaliser 3 périodes de course différentes en couplant les 4 critères proposés : A chaque pourcentage de travail est attribué, un temps de course, un nombre de répétition séparé de temps de repos compatible avec l'effort.
<u>Points</u>	<u>Eléments à évaluer</u> <u>Indicateurs de compétence</u>
8	Performance = La moyenne des VMA effectivement réalisées sur les 3 courses
8	<p>Efficacité dans l'utilisation des repères sur soi et des repères extérieurs.</p> <p>Efficacité du projet : dans sa conception et dans sa réalisation (l'écart au projet est calculé sur la moyenne des écarts dans les trois courses).</p>
4	Efficacité dans les rôles de chronométreur et d'observateur.

COMPETENCE N°1 : Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée	
COURSE DE HAIES	
<u>Compétences attendues de niveau 2</u>	<u>Principes d'élaboration de l'épreuve</u>
A partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 40 à 60 mètres, avec 4 à 5 haies de 70 à 84 centimètres de haut, en élevant le moins possible son centre de gravité et en réalisant 4 appuis dans l'intervalle le plus adapté à ses possibilités. Assurer le recueil de données fiables. Construire et apprécier l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et d'observations extérieures.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'évaluation des élèves de l'ensemble de la classe dans les différents rôles se déroulera sur une séance. ▪ Les élèves sont placés par groupe de quatre : un coureur, un observateur, un starter et un chronométrateur. ▪ <u>Le coureur devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Réaliser une course de 40 m. avec 4 haies de 70 cm. de hauteur. ✓ 3 essais : La note tiendra compte du meilleur temps réalisé et de la prestation correspondante. ▪ <u>L'observateur devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer des critères précis d'observation. ✓ Désigner un profil précis du coureur observé. ▪ <u>Le starter devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Donner distinctement les ordres de départ. ✓ Ordonner l'arrêt de la course en cas de faux départ. ▪ <u>Le chronométrateur devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prendre précisément le temps de course du coureur évalué (temps de référence pris par le professeur).
<u>Points</u>	<u>Eléments à évaluer</u> <u>Indicateurs de compétence</u>
8	Performance
8	Efficacité de l'élévation du centre de gravité, du nombre d'appuis dans les intervalles et dans l'appréciation de son ressenti, associé l'utilisation des observations extérieures
4	Efficacité dans les rôles de starter, de chronométrateur et d'observateur.

COMPETENCE N°3 : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique	
ACROSPORT	
Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif. ▪ La durée de l'enchaînement est comprise entre 2 à 4 minutes avec, en option facultative, l'utilisation d'un support musical. ▪ Chaque enchaînement sera composé de: <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 pyramides duos statiques. ➤ 2 pyramides duos dynamiques. ➤ 2 pyramides trios statiques. ➤ 1 pyramide trio dynamique. ➤ 1 pyramide de groupe (4 à 5) qui achève l'enchaînement. ▪ Pour l'ensemble de ces pyramides, 3 critères devront être présents : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 pyramide en compensation de masse. ➤ 1 pyramide en miroir. ➤ 1 pyramide en situation de verticale renversée. ▪ L'enchaînement des pyramides s'effectuera à l'aide d'élément gymnique, acrobatique et/ou chorégraphié. ▪ Chaque groupe présentera sa production à 2 reprises : la première prestation tiendra compte uniquement de l'évaluation du professeur ; la seconde prestation considérera les observations des juges. ▪ Les costumes ne sont pas obligatoires, mais participent à l'esthétique de l'enchaînement et à l'impression de finition. ▪ La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissage (4 niveaux : A, B, C et D) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ La construction du code commun se fait au cours de chaque séance : pendant la séance, les acrobates montrent leur figure à l'enseignant et à l'ensemble de la classe. Celles – ci sont prises en photo afin d'attribuer un niveau de difficulté à l'ensemble des pyramide selon les critères suivants : le nombre d'appuis au sol, le nombre de contacts entre porteurs et voltigeurs, la compensation ou non de masse, la recherche d'esthétisme et la hauteur du voltigeur (+ le risque perçu pour les figures dynamiques).
Points	Éléments à évaluer : Indicateurs de compétence
8	Qualité de l'enchaînement (projet collectif) : Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé.
8	Exécution individuelle
4	Observateur, Juge

COMPETENCE N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	
BADMINTON	
<u>Compétences attendues de niveau 2</u>	<u>Principes d'élaboration de l'épreuve</u>
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'évaluation des élèves de l'ensemble de la classe dans les différents rôles se déroulera sur une séance. ▪ Un classement des élèves, durant l'ensemble des séances du cycle, va permettre la mise en place le jour de l'évaluation de poule de niveau homogène. ▪ Organisation d'un tournoi : Poule de 4 joueurs mixte ou non. ▪ Tous les joueurs d'une même poule se rencontreront. ▪ <u>Organisation d'un match</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1^{ère} session : Match normal sans contrainte ni adaptation réglementaire : On joue 6 volants. ✓ 2^{ème} session : Le joueur ayant le score le plus petit va servir les 6 volants suivants. ✓ 3^{ème} session : L'autre joueur récupère le service et sert lui aussi 6 volants. ▪ <u>L'arbitre devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Connaître et faire appliquer les règles du jeu. ✓ Annoncer clairement aux joueurs, les fautes ainsi que l'attribution des points. ✓ Annoncer distinctement le score. ▪ <u>L'observateur devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer des critères précis d'observation. ✓ Désigner un profil précis du joueur observé et conseiller ce joueur en fonction de ses points forts et de ses points faibles. ▪ <u>Le joueur devra</u> : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Varier les services produits en fonction du placement de l'adversaire et de son point faible. ✓ Utiliser divers coups pour varier le jeu et créer de l'incertitude chez son adversaire. ✓ Se déplacer et se replacer après chaque frappe. ✓ Se rendre efficace pour marquer le point rapidement.
<u>Points</u>	<u>Eléments à évaluer</u> <u>Indicateurs de compétence</u>
8	Efficacité dans le gain des points et des rencontres = 6 points + 2 points = Gains des matchs.
8	Efficacité dans la construction du point.
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles et aide à un partenaire.

COMPETENCE N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	
VOLLEY BALL	
Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>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 simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'évaluation des élèves de l'ensemble de la classe dans les différents rôles se déroulera sur deux séances : la première séance permettra d'évaluer chaque joueur placé en équipe de niveau hétérogène afin d'établir pour la deuxième séance, des équipes de niveau homogène. ▪ Match en 3 contre 3. ▪ Quand un joueur joue la balle, il doit obligatoirement jouer en double touches (contrôle puis passe haute) ▪ Tirage au sort pour désigner l'équipe au service. ▪ Changement de camp tous les 4 services réalisés par le même joueur d'une équipe (4 services X 3 joueurs X 2 équipes = la durée du match). ▪ A chaque changement de camp, rotation de l'équipe qui récupère le service. ▪ Possibilité de servir soit, directement par une passe haute, soit en utilisant un ou deux de ses partenaires. ▪ <u>L'observateur devra :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer des critères précis d'observation. ✓ Désigner un profil précis du joueur observé. ▪ <u>Les arbitres devront :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Connaître et faire appliquer les règles du jeu. ✓ Annoncer clairement aux équipes, les fautes ainsi que l'attribution des points. ✓ Annoncer distinctement le score. ▪ <u>Le joueur devra :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se placer, en fonction du jeu, pour voir partenaires et adversaires. ✓ Se déplacer rapidement pour jouer équilibré puis se rendre immédiatement disponible pour la frappe suivante. ✓ Différencier : - Les situations favorables d'attaque permettant de marquer soit directement soit en mettant en jeu un attaquant. - Les situations défavorables nécessitant de monter la balle dans son camp afin de donner du temps à ses partenaires pour s'organiser. ✓ Elaborer un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse.
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence
8	Efficacité collective dans le gain du match = 6points + 2 points = Gains des matchs
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur.

COMPETENCE N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	
BASKET BALL	
<u>Compétences attendues de niveau 2</u>	<u>Principes d'élaboration de l'épreuve</u>
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'évaluation des élèves de l'ensemble de la classe dans les différents rôles se déroulera sur deux séances : la première séance permettra d'évaluer chaque joueur placé en équipe de niveau hétérogène afin d'établir pour la deuxième séance, des équipes de niveau homogène. ▪ <u>1ère partie : La circulation de balle face à une défense placée.</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sur ½ terrain : une équipe en attaque, une équipe en défense placée dans la zone favorable de marque (5m. X 10m.) ○ L'équipe en défense n'a le droit d'intervenir que dans cette zone. ○ 4 balles partent du joueur central (meneur), 3 balles partent de l'ailier droit et de l'ailier gauche (6 balles en tout), en dehors de la zone favorable de marque. ○ Le jeu s'arrête en cas : d'interception de la balle par l'équipe adverse, faute, sortie de balle ou panier. ○ L'équipe doit prévoir une circulation de balle pour pouvoir passer puis tirer. ▪ <u>2^{ème} partie : Situation de jeu</u> ▪ Match en 4 contre 4. ▪ <u>Adaptations réglementaires :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Etant donné la configuration des terrains, toutes les remises en jeu se font sur les côtés (Même l'engagement). ✓ Les équipes marquent 1 point par tir cadré et 3 points par panier. Ses points sont doublés si, après avoir menée une contre-attaque, l'équipe attaquante a su créer un surnombre offensif au moment du tir. ▪ <u>Consignes de jeu :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Quand un joueur est en possession de la balle à deux mains au – dessus de la tête, il devient invulnérable. ▪ <u>L'observateur devra :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observer des organisations de jeu et des circulations de balle vues durant le cycle et retranscrire des données quantitatives. ▪ <u>L'arbitre devra :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seul, assurer l'arbitrage en utilisant les gestes adaptés aux fautes. ✓ A plusieurs, repérer la création d'une contre – attaque et le signifier clairement aux observateurs. ▪ <u>Le joueur devra :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordonner ses actions avec celle de ses partenaires. ✓ Elaborer un projet d'organisation collective simple. ✓ Se construire une zone de tir favorable. ✓ Enchaîner des déplacements vers l'avant après une passe réussie. ✓ Enchaîner les actions défensives après le rebond et la contre attaque. ✓ S'organiser en fonction de ses partenaires pour toujours offrir un appui ou un soutien au porteur de balle.
Points	Eléments à évaluer : Indicateurs de compétence
8	Efficacité collective dans le gain du match = 6 points et 2 points = Gains des matchs
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur