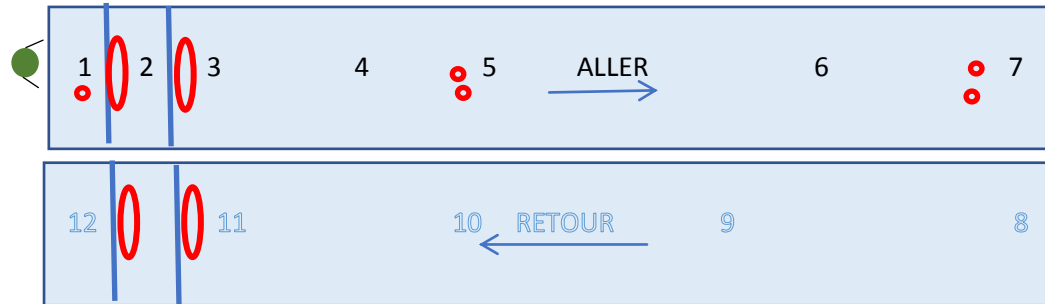


## NATATION Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

Organisation : 



1 : entrer dans l'eau  
2 : coulée  
3 : immersion  
4 : nage ventrale  
5 : sur place dynamique  
6 : nage ventrale

7 : ½ tour  
8 : nage dorsale  
9 : sur place passif  
10 : nage dorsale  
11 : immersion  
12 : toucher le mur (fin)

**But du jeu :** Réaliser son propre parcours aquatique de 50m en moins de 3 min ; puis observer et aider un partenaire dans la réalisation de son parcours.

**Consignes :** A chaque étape du parcours, choisir le niveau de l'épreuve correspondant à son propre niveau, puis s'entraîner dans les 4 ateliers (propulsion, équilibre, respiration / immersion / nage dorsale / plongeon) au regard de ses lacunes.

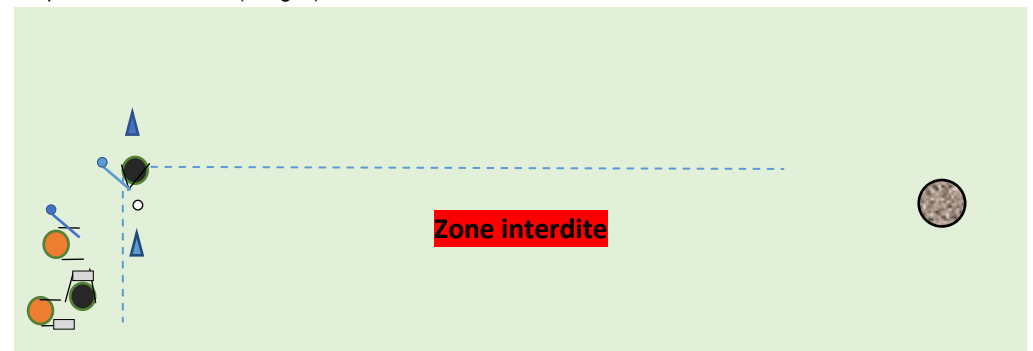
### Evaluation

	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Nageur :</b> Faire progresser son parcours	<b>A :</b> valide le meilleur parcours <b>B :</b> progresse depuis L5 <b>C :</b> ne progresse pas <b>D :</b> abandon		
D3	<b>Nageur et observateur :</b> Circuler en sécurité	Tout au long du cycle <b>B :</b> : zéro bousculade. <b>C :</b> : Se trompe <b>D :</b> : perturbe		
	<b>Nageur :</b> ASSN	Sur tout le cycle <b>B :</b> validé <b>D :</b> non validé		
D4	<b>Nageur, Observateur :</b> Trouver le bon parcours	<b>A :</b> Zéro erreur et moins de 2'30 <b>B :</b> Zéro erreur et moins de 3'. <b>C :</b> 1 erreur. <b>D :</b> + d'1 erreur.		

## GOLF Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

Organisation : par binôme (1 golfeur et 1 observateur), possibilité de 3 binômes par trou, sur un parcours de 6 trous (footgolf).



**But du jeu :** réaliser le trou en s'appliquant dans sa gestuelle pour s'approcher du PAR (5) en respectant et en faisant respecter les règles de sécurité.

**Consignes :** avant de jouer, s'assurer que personne ne se trouve dans le champ de la trajectoire de balle (*tendre les bras en formant un angle de 90°*), notamment que ses partenaires se trouvent en face et en retrait de soi par rapport au trou.

Pour jouer, se placer de profil par rapport à l'axe du trou, l'axe de la balle entre les pieds et s'appliquer dans le geste du swing (3 phases : *grip et pieds ancrés au sol / rotation du buste, des épaules et de la jambe arrière / photo finish*).

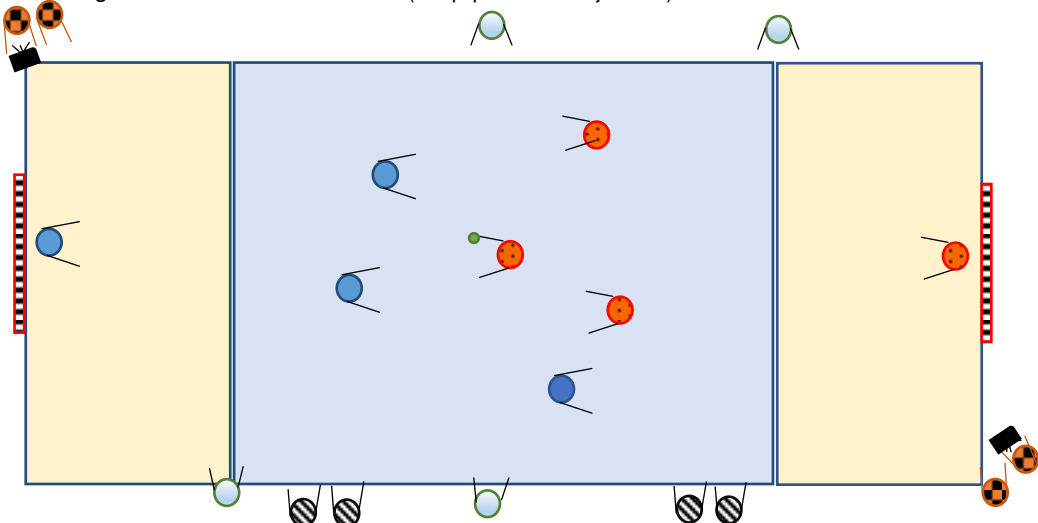
### Evaluation

	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Golfeur :</b> Efficacité du swing.	<b>A :</b> tape et oriente chaque balle dans l'axe du trou <b>B :</b> tape la balle à chaque coup dans un axe proche <b>C :</b> tape la balle 4 fois sur 5 <b>D :</b> tape la balle moins de 4 fois sur 5		
D2	<b>Golfeur :</b> Apprendre le « swing »	<b>A :</b> maîtrise dès L1 <b>B :</b> répète et progresse <b>C :</b> répète sans progresser. <b>D :</b> s'arrête		
D3	<b>Golfeur et observateur :</b> Agir en toute sécurité	<b>A :</b> sécurise le groupe <b>B :</b> règle des 90° <b>C :</b> se place en sécurité <b>D :</b> dangereux		

## HANDBALL Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

**Organisation :** sur terrain de basket (5 équipes de 4 à 5 joueurs)



**But du jeu :** Chercher le gain d'un tournoi autogéré par la classe (joueurs, arbitres, coach, caméramans) sachant que le nombre de points marqués= nb de buts x nb de marqueurs.

**Consignes :** chaque équipe tourne sur les différents rôles à chaque match en fonction du tableau préparé par le professeur.

### Evaluation :

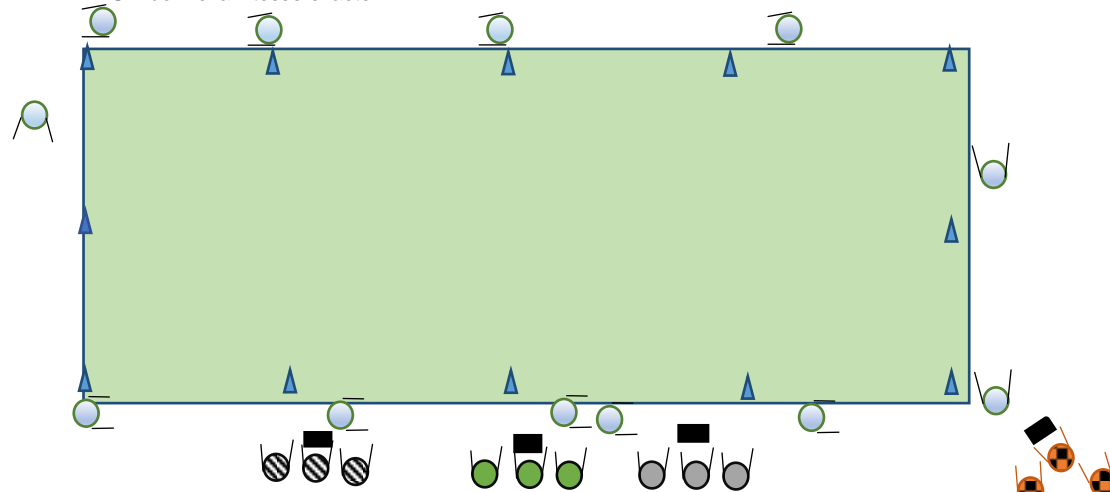
	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Joueur :</b> Analyser le jeu	<b>A :</b> domine le jeu <b>B :</b> bons choix <b>C :</b> agit en retard <b>D :</b> mauvais choix		
D2	<b>Caméraman et joueur :</b> Utiliser la tablette	<b>A :</b> aide d'autres <b>B :</b> manipule la tablette <b>C :</b> se fait aider <b>D :</b> ne manipule pas		
D3	<b>Joueur et arbitre :</b> Respecter et faire respecter les règles	<b>A :</b> explique à d'autres <b>B :</b> respecte <b>C :</b> se trompe <b>D :</b> ne respecte pas		

## DEMI-FOND Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

**Organisation :** piste de 180m (12 plots) sur stade de foot, 1 plot tous les 15m

(Sur 3 min : nb de plots = 3x vitesse - 1; sur 4 min : nb de plots = 4x vitesse - 1; donc le nombre de plots franchis par minute correspond à la vitesse de course - 1.) et l'application « ½ fond observe EPS » donne la vitesse exacte.



**But du jeu :** courir à rythme régulier et le plus vite possible sur 12 min de course découpée en 3,4 ou 6 périodes dans un temps total de 30 min (pauses comprises), puis conseiller un camarade sur son choix d'allure au regard d'observables.

**Consignes :** parcourir la plus grande distance de plots en courant 3x4min, 4x3min ou 6x2min à une allure proche de VMA, puis utiliser les données recueillies pour aider un camarade à effectuer un choix. Chaque groupe de 3 observe 1 groupe de 3 coureurs à l'aide d'une tablette.

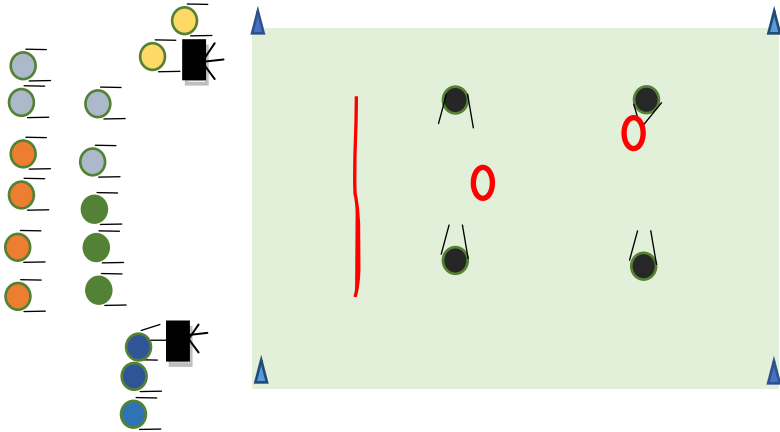
### Evaluation

	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Le coureur :</b> Choisir la bonne vitesse de course	<b>A :</b> plateau proche de VMA. <b>B :</b> variable proche de VMA <b>C :</b> courir sans arrêt. <b>D :</b> 1 arrêt et +		
D2	<b>Le graphique:</b> Observer son graphe et le faire progresser vers le plateau.	<b>A :</b> conseille un camarade <b>B :</b> plateau proche de VMA <b>C :</b> le graphe change <b>D :</b> pas de changement		
D3	<b>Observateur conseillé :</b> observer avec sérieux	<b>A :</b> gère la tablette <b>B :</b> compte tous les plots <b>C :</b> oublie des plots <b>D :</b> abandon de son poste		

## ARTS DU CIRQUE Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

**Organisation :** par groupe de 2 à 4 sur un espace scénique de 10m/10m



**But du jeu :** Composer un numéro organisé dans l'espace (placement des artistes p/r au public, placement du matériel) et le temps (connaître son numéro, anticiper les placements), commençant et terminant par un salut, au cours duquel chaque artiste réalise 2 figures dans 2 engins de nature différente (1 engin de jonglage et 1 engin d'équilibre) et dans lequel des échanges s'opèrent. Le réaliser devant un public et le filmer pour apprécier le niveau de réussite de la prestation.

**Consignes :** Se poser les questions dans le bon sens pour construire son numéro (1 : quels sont les engins choisis par chacun ? 2 : par quel engin commence-t-on ? 3 : quelles figures réalisons-nous ? 4 : quel placement et/ou déplacement adoptons nous ? 5 : Où place-t-on le matériel ?). Focaliser son attention sur les contraintes à respecter lors du visionnage de la vidéo.

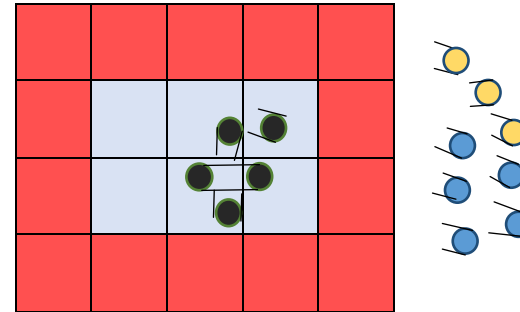
### Evaluation :

	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Chorégraphe :</b> Respecter les contraintes de composition	<b>A :</b> + de contraintes <b>B :</b> respecte chaque contrainte <b>C :</b> manque 1 ou 2 contraintes <b>D :</b> plus de 2 contraintes non respectées		
D2	<b>Cameraman et Observateur :</b> Observer une vidéo	<b>A :</b> utilise des arrêts sur image <b>B :</b> vérifie les contraintes <b>C :</b> regarde globalement <b>D :</b> n'observe pas		
D3	<b>Spectateur et artiste :</b> Regarder ou présenter un numéro.	<b>A :</b> encourage <b>B :</b> sérieux <b>C :</b> manque d'attention <b>D :</b> gêne		

## ACROGYM Cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

### Situation d'évaluation :

**Organisation :** par groupe de 3 à 5, sur un espace d'une vingtaine de tapis, face à un public d'observateurs.



**But du jeu :** Réaliser un enchaînement de 5 pyramides (statiques et/ou dynamiques) commençant et terminant par un salut, dans lesquelles le voltigeur est placé en Appuis Manuels Renversés (AMR) en toute sécurité (rôles de porteurs et de pareurs).

**Consignes :** chacun devra investir les différents rôles au cours de l'enchaînement (porteur, voltigeur et pareur), respecter les règles de sécurité (toujours démarrer une pyramide dans la zone de sécurité : tapis bleus, se répartir les rôles dans le montage et le démontage avant de démarrer une pyramide, privilégier la simplicité et la sécurité à la complexité, toujours monter au-dessus d'appuis solides du porteur, être gainé, dos droit...)

### Evaluation :

	compétences évaluées	Différents niveaux	Niveaux atteints	Signature professeur
D1	<b>Gymnaste :</b> Maîtriser son numéro	<b>A :</b> anticipe ses placements <b>B :</b> connaît par cœur son numéro <b>C :</b> quelques hésitations <b>D :</b> fautes, oublis		
D2	<b>Gymnaste :</b> Se placer en Appui Manuel Renversé	<b>A :</b> boucle avant <b>B :</b> AMR <b>C :</b> sur les mains, bassin à 45° <b>D :</b> sur les pieds		
D4	<b>Artiste et chorégraphe :</b> Sécuriser son numéro	<b>A :</b> parer des boucles avant <b>B :</b> 0 déséquilibre <b>C :</b> 1 ou 2 déséquilibres <b>D :</b> plus de 2 déséquilibres		

Nom :

Prénom :

Classe :

**COLLEGE JEAN FAYARD KATIRAMONA - TRAVAUX EPS**  
**Livret de suivi**  
**EPS**

**Classe de 6<sup>ème</sup>**