

Compétences générales EPS	Eléments significatifs	CA 1 Produire une performance		CA2 Adapter ses déplacements				CA3 S'exprimer devant les autres				CA4 Conduire un affrontement		AS et SSS (HB, FS, CROSS, ATHLE)		Niveau de maîtrise du socle	
		Demi-fond		Natation		Golf		ADC		ACRO		HB				Par élément	Par domaine
		Elément évalué	NM	Elément évalué	NM	Elément évalué	NM	Elément évalué	NM	Elément évalué	NM	Elément évalué	NM	Elément évalué	NM		
D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps	Adapter sa motricité à des situations variées	Le coureur : Choisir l'intensité et l'allure pour atteindre la meilleure vitesse de déplacement sur un temps de course donné	D : tenir entre VMA et VMA-2 sur 12' sans variation. M : tenir entre VMA et VMA-2 sur 12'. Variation tolérée entre 0 et -2 F : courir sans arrêt. I : 1 arrêt et +														
	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité			Nageur : Réaliser seul un parcours aquatique dans un milieu artificiel	D : valide le meilleur parcours M : valider un niveau de parcours supérieur à celui de L4 F : niveau identique à L4 I : abandon à partir de L7	Golfeur : acquérir la technique du « swing » pour propulser la balle dans la bonne direction.	D : tape et oriente chaque balle dans l'axe M : tape la balle à chaque coup proche de l'axe F : manque la balle moins de 1fois/5 I : manque la balle plus de 1fois/5										
	Mobiliser différentes ressources ...							Chorégraphe : composer une prestation à l'aide de formes corporelles dans le respect de contraintes de composition	D : propose davantage de contraintes M : respect scrupuleux de la commande F : manque 1 ou 2 contraintes I : plus de 2 contraintes non respectées	Acrobate : Réaliser une prestation acrobatique organisée	D : se déplace en anticipant son placement futur M : connaît et maîtrise son numéro F : quelques hésitations I : fautes de placement						
D2 : S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	Apprendre par l'action l'observation l'analyse de son activité et celle des autres	Le projet du coureur : Manipuler des variables, observer les résultats, les écarter ou les conserver en fonction de l'effet recherché.	A partir de L7 D : conseille un camarade M : fait évoluer son graphe vers la régularité à bonne intensité F : fait évoluer son graphe sans le faire progresser, sans atteindre l'effet recherché I : son graphe stagne														

	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace					Golfeur : construire le swing par essai erreur	D : stabilise rapidement un geste efficace M : fait varier les paramètres du geste pour progresser F : répète sans modifier son geste. I : s'arrête			Gymnaste : Passer d'une motricité usuelle à une motricité renversée	D : boucle avant M : AMR F : passage en appui manuel, bassin à 45° I : appui pedestre uniquement					
	Utiliser des outils numériques pour observer évaluer et modifier ses actions							Cameraman et Observateur : Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer	D : utilise des arrêts sur image pour analyser les postures de chacun M : regarde la prestation et vérifie l'atteinte des critères de réussite F : regarde globalement I : se désintéresse			Caméraman et joueur : Exploiter la tablette pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions	D : aide d'autres à manipuler et analyser les images M : manipule la tablette pour visualiser une action et en parler au regard d'observables F : se fait aider I : ne manipule pas la tablette			
D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Assumer les rôles sociaux spécifiques au différentes APSA et à la classe	Observateur conseillé : Assurer les rôles pour progresser	D : gère la tablette M : compte tous les plots F : oublie des plots I : abandon de son poste											Licencié : Assurer les fonctions de capitaine, coach et organisateur (HB, FS, Athlé)	D : au moins 2 autres fonctions M : s'engage dans 1 autre fonction F : peu engagé I : joueur consommateur	
	Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlements			Nageur et observateur : les règles de circulation dans et hors de l'eau.	Tout au long du cycle M : zéro bousculade. F : Se trompe involontairement I : Aucun effort, perturbe							Joueur et arbitre : respecter et comprendre les rôles à assurer et les règles du jeu	D : explique à d'autres les règles M : connaît et respecte les règles F : connaît les règles mais ne les respecte pas toujours I : ne connaît pas les règles			
	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées			Nageur : ASSN	Sur tout le cycle M : validé I : non validé	Golfeur et observateur : Passer d'une posture d'engagement individuel spontanée à celle d'acteur de sa propre sécurité et celle des autres	D : agit en leader pour la sécurité du groupe M : s'assure que personne n'est dans le champ de jeu avant chaque coup F : agit pour sa seule sécurité I : comportement à risque									

	S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives							Spectateur et artiste : Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	D : moteur de son groupe, encourage M : comportement attentif et sérieux F : manque d'attention I rigole, manque de sérieux								
D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.																
	Connaitre et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie													Sportif : connaître et conduire les différentes étapes nécessaires pour préparer son corps à un effort physique	D : mène un échauffement collectif M : s'échauffe seul F : suit un échauffement collectif I : mauvais échauffement		
	Adapter l'intensité de son engagement physique a ses possibilités pour ne pas se mettre en danger			Nageur, Observateur : Être capable de choisir un parcours adapté à ses possibilités et à celles de ses paires	D : Zéro erreur et moins de 2'30 M : Zéro erreur et moins de 3'. F : 1 erreur. I : + d'1 erreur.					Artiste et chorégraphe : Ajuster sa pratique à ses possibilités et à celles du groupe pour assurer sa sécurité et celle d'autrui	D : parer des boucles avant M : numéro réalisé sans déséquilibre F : 1 ou 2 déséquilibres I : plus de 2 déséquilibres						
D5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine	Coureur et Observateur : Ordonner et classer des performances de distance, de temps, calculer une vitesse	D : projette de changer d'allure en fonction de son état de fatigue M : connait son allure en fonction de la distance courue F : court toujours à la même vitesse I : allure aléatoire														
	Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives													Sportif : s'approprier des valeurs pour adopter des comportements responsables	M : ne conteste pas les décisions arbitrales I : conteste		

Nom : Prénom : Classe :

Grille d'évaluation : Cycle 3, Collège J Fayard Katiramona équipe EPS 2019