

L'EPS au service de l'évaluation des piliers 6 et 7 du socle commun

Animation pédagogique (3h)

Un exemple dans les activités de coopération et d'opposition : le Speedminton

Les habiletés motrices seront dépendantes des contraintes liées aux actions qui induisent des adaptations spatio-temporelles fines (précision, dosage) et une organisation motrice permanente. Les consignes données (cibles, déplacements, parcours imposés) ainsi que les contraintes (types de frappes, trajectoires, zones interdites ou autorisées, rôles particuliers des joueurs...) accentueront encore ces adaptations.

Aussi, ces habiletés motrices seront étroitement liées à l'affinement de la prise d'information induisant des choix débouchant sur la prise d'initiative.

Une évolution du débutant au confirmé pourra être envisagée pour ce qui est des étapes :

- savoir frapper
- savoir échanger
- savoir marquer

En effet, si l'on consacrera plus de temps sur le savoir frapper au niveau des débutants, on s'orientera petit à petit sur une prise en compte essentiellement du savoir marquer lorsque l'on sera en présence de joueurs confirmés.

SOCLE COMMUN		Traitement didactique	Niveaux d'habileté
Compétence 7 Autonomie et initiative Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)	EPS Compétence spécifique Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement		
Développer sa persévérance. Motivation, confiance en soi, désir de réussir et de progresser. Se prendre en charge personnellement.		Savoir frapper ateliers de jonglage ateliers de frappe sur cible ateliers de frappes réflexes ateliers de lancer (bras cassé)	Savoir frapper Tente de renvoyer le speeder (1) Renvoie le speeder (2) Renvoie le speeder avec précision sur une cible (3) Tente d'effectuer une frappe de service (1) Effectue une frappe de service (2) Effectue une frappe de service qui atteint la cible (3)
Prendre des décisions, s'engager, et prendre des risques en conséquence Savoir respecter des consignes Identifier, expliquer, rectifier une erreur. Savoir s'auto-évaluer Etre conscient de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre		Savoir échanger ateliers de records d'échanges : de vitesse, de temps, de nombre de frappes imposées, de direction imposée ateliers d'échanges courts, longs ateliers d'échanges en déplacement	Savoir échanger Tient des échanges trop brefs (1) Sait tenir des échanges dans l'axe profond (2) Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond (3) Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond, avec déplacement (3) Ne sait pas tenir d'échanges courts/longs (1) Sait tenir des échanges courts/longs (2) Sait tenir longtemps des échanges courts/longs (3) Sait tenir longtemps des échanges courts/longs avec déplacement (3)

<p>Développer sa persévérance. Motivation, confiance en soi, désir de réussir et de progresser. Se prendre en charge personnellement.</p> <p>Prendre des décisions, s'engager, et prendre des risques en conséquence Savoir respecter des consignes Identifier, expliquer, rectifier une erreur Savoir s'auto-évaluer Etre conscient de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre</p>	<p>Choix de l'activité</p> <p>Jeux de raquettes :</p> <p>le speedminton</p>	<p>Savoir marquer ateliers de jeux d'opposition</p>	<p>Savoir marquer</p> <p>Renvoie toujours le speeder de la même façon (intensité) (1) Ne profite pas d'un speeder « facile » 2) Varie les effets et trajectoires (courtes, longues, puissances) (3)</p> <p>Renvoie toujours sur l'adversaire (1) Cherche à renvoyer là où il n'y a personne Renvoie toujours dans les espaces libres, pour mettre l'adversaire en difficulté (3)</p> <p>Reste statique lors des échanges (1) Se déplace lors des échanges (2) Anticipe les déplacements à effectuer lors des échanges (3)</p> <p>Tente de jouer le speeder qui est hors zone (1) Joue le speeder hors zone (2) Laisse sortir si le speeder est jugé sortant (en profite) (3)</p>
<p>6</p> <p>Compétences sociales et civiques - Avoir un comportement responsable</p>		<p>Savoir Arbitrer</p>	<p>Est capable de reconnaître les fautes (1) Est capable de reconnaître les fautes et compter les points (2) Sait arbitrer : signale les fautes, compte les points(3)</p>
<p>Connaître et respecter les règles de la vie collective : respect des autres, respect de soi, sens de la responsabilité par rapport aux autres Accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe Savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pour s'affirmer de manière constructive</p>			

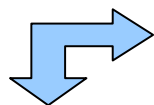
Niveaux d'habileté (du débutant au confirmé)	Savoir frapper			Savoir échanger			Savoir marquer		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Tente de renvoyer le speeder									
Renvoie le speeder									
Renvoie le speeder avec précision sur une cible									
Tente d'effectuer une frappe de service									
Effectue une frappe de service									
Effectue une frappe de service qui atteint la cible									
Tient des échanges trop brefs									
Sait tenir des échanges dans l'axe profond									
Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond									
Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond, avec déplacement									
Ne sait pas tenir d'échanges courts/longs									
Sait tenir des échanges courts/longs									
Sait tenir longtemps des échanges courts/longs									
Sait tenir longtemps des échanges courts/longs en déplacement									
Renvoie toujours le speeder de la même façon (intensité)									
Ne profite pas d'un speeder « facile »									
Varie les effets et trajectoires (courtes, longues, puissances)									
Renvoie toujours sur l'adversaire									
Cherche à renvoyer là où il n'y a personne									
Renvoie toujours dans les espaces libres, pour mettre l'adversaire en difficulté									
Reste statique lors des échanges									
Se déplace lors des échanges									
Anticipe les déplacements à effectuer lors des échanges									
Tente de jouer le speeder qui est hors zone									
Joue le speeder hors zone									
Laisse sortir si le speeder est jugé sortant (en profite)									
Est capable de reconnaître les fautes									
Est capable de reconnaître les fautes et compter les points									
Sait arbitrer : signale les fautes, compte les points									

Compétence 7 - Autonomie et initiative

Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive et/ou artistique)

Compétence 6 - Compétences sociales et civiques

Avoir un comportement responsable



Compétence EPS

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement



Choix de l'activité

Le speedminton



Traitement didactique de l'activité et Unité d'Apprentissage

SR : le match

SA

Toutes les situations permettant de développer

le savoir frapper

- ateliers de jonglage
- ateliers de frappe sur cible
- ateliers de frappes réflexes
- ateliers de lancer (bras cassé)

le savoir échanger

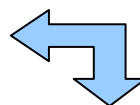
- ateliers de records d'échanges : de vitesse, de temps, de nombre de frappes imposées, de direction imposée.
- ateliers d'échanges courts, longs
- ateliers d'échanges en déplacement

le savoir marquer

- ateliers de jeux d'opposition

SR : le match

Il conviendra malgré tout de privilégier les échanges même dans le cadre du savoir frapper.



Compétences du socle commun	Niveaux d'habileté permettant une régulation de l'unité d'apprentissage et une évaluation des compétences	Savoir frapper	Savoir échanger	Savoir marquer
7	Tente de renvoyer le speeder			
7	Renvoie le speeder			
7	Renvoie le speeder avec précision sur une cible			
7	Tente d'effectuer une frappe de service			
7	Effectue une frappe de service			
7	Effectue une frappe de service qui atteint la cible			
7	Tient sur la durée des échanges trop brefs			
7	Sait tenir des échanges dans l'axe profond			
7	Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond			
7	Sait tenir longtemps des échanges dans l'axe profond, avec déplacement			
7	Ne sait pas tenir d'échanges courts/longs			
7	Sait tenir des échanges courts/longs			
7	Sait tenir longtemps des échanges courts/longs			
7	Ne sait pas tenir d'échanges courts/longs en déplacement			
7	Sait tenir des échanges courts/longs en déplacement			
7	Sait tenir longtemps des échanges courts/longs en déplacement			
7	Renvoie toujours le speeder de la même façon (intensité)			
7	Ne profite pas d'un speeder « facile »			
7	Varie les effets et trajectoires (courtes, longues, puissances)			
7	Renvoie toujours sur l'adversaire			
7	Cherche à renvoyer là où il n'y a personne			
7	Renvoie toujours dans les espaces libres, pour mettre l'adversaire en difficulté			
7	Reste statique lors des échanges			
7	Se déplace lors des échanges			
7	Anticipe les déplacements à effectuer lors des échanges			
7	Tente de jouer le speeder qui est hors zone			
7	Joue le speeder hors zone			
7	Laisse sortir si le speeder est jugé sortant (en profite)			
6	Est capable de reconnaître les fautes			
6	Est capable de reconnaître les fautes et compter les points			
6	Sait arbitrer : signale les fautes, compte les points			

Fiche d'observation

Compléter par une croix en partant du niveau le plus faible (1) vers le niveau expert (4)

Critères d'observations	1	2	3	4
Renvoie le speeder				
Effectue une frappe de service				
Sait tenir longtemps des échanges				
Varie les effets et trajectoires (courtes, longues, puissances)				
Renvoie toujours dans les espaces libres, pour mettre l'adversaire en difficulté				
Se déplace lors des échanges				
Joue le speeder hors zone				
Sait arbitrer				

Repères / Progression (BO n°1 du 5 janvier 2012)

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Jeux de raquettes	<p>-Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.</p> <p>-Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur).</p> <p>-Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant.</p> <p>-Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.</p>	<p>- Faire quelques échanges.</p> <p>-Jongler plusieurs fois en variant la hauteur.</p> <p>-Envoyer et recevoir sans filet (coopération).</p> <p>* Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.</p>	<p>-Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton,...)</p> <p>-Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers)</p> <p>-Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange</p> <p>-Se placer par rapport à l'engin envoyé (volant, balle) pour pouvoir le renvoyer à son tour.</p>	<p>-Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant.</p> <p>-Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi.</p> <p>-Compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage)</p>	<p>-Choisir le renvoi le mieux adapté.</p> <p>-Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point.</p> <p>-Utiliser la mise en jeu réglementaire.</p> <p>-Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire.</p> <p>-Compter les points du match en tant qu'arbitre.</p> <p>* Marquer des points dans un match à deux.</p>