



**Nouveau !** des fiches « outils » prêtes à l'emploi téléchargeables sur le site UGSEL 1er degré.  
[www.ugsel.org](http://www.ugsel.org)

n° 123

Septembre 2003



*Le comité de rédaction qui s'est constitué au sein de la commission nationale primaire a fait évoluer une modeste feuille vers ce cahier de douze pages. Treize ans après,*

*nous pensons être restés fidèles à une ligne éditoriale que j'ai eu l'honneur de conduire depuis le numéro 1. Fidélité dans une éducation à des valeurs et écoute de l'évolution des sciences de l'éducation. Prim'Infos est un « outil » facilitant la mise en œuvre de l'EPS à l'école primaire. Mais son ambition est autre qu'une somme de situations. Bon nombre d'ouvrages nous en donnent à profusion, toutes aussi riches les unes que les autres. La raison d'être de Prim'Infos est de contribuer au projet éducatif de l'institution. L'Enseignement Catholique a une mission d'éducation particulière, l'éducation physique et l'animation sportive scolaire y participent à certaines conditions. La principale, à nos yeux, est la réalité de la dimension pastorale dans la pratique même de l'activité. Chaque mois notre but est de susciter une réflexion sur la démarche pédagogique, dans des situations concrètes, avec le souci permanent du sens. Cette orientation s'est précisée depuis 1992, avec « les jeux du primaire » et le concept de fête sportive et culturelle associé à celui de projet. Evidente dans « les relais marathons de l'an 2000 », elle est reprise dans la nouvelle action nationale de 2004, « Planète Espérance ».*

*En passant le relais à Philippe Brault je remercie les amis du comité de rédaction, artisans de votre lettre mensuelle. Merci à vous tous, chères lectrices, chers lecteurs qui prenez le temps de lire aussi les pages 1 et 2 ! Continuez à faire des élèves motivés, des enfants heureux... grâce à l'Education Physique et l'Animation Sportive à l'école !*

Alain Madore,  
directeur de la publication,  
[ugsel1.a.madore@wanadoo.fr](mailto:ugsel1.a.madore@wanadoo.fr)



© UD 56

*« J'apprends à lire ma carte, à réfléchir, à observer, à décider en courant... pas facile, mais on me fait confiance ! alors... »*

Quel enseignement, quel apprentissage, quelle évaluation pour un apprenant motivé, actif, autonome ?

## Brèves

### Vie du mouvement

- L'Événement de l'année sera la journée nationale « Planète Espérance »

### Calendrier des 9 numéros 2003-2004

Sept. 03 - 123	Enseignement, apprentissage, évaluation, pour un apprenant actif
Oct. 03 - 124	Disponibilité corporelle
Nov. 03 - 125	Le freesbee
Déc. 03 - 126	Oxygène, du matériel pour apprendre avec plaisir
Janv. 04 - 127	Courses en équipes
Fév. 04 - 128	Danses du monde
Mars 04 - 129	Rando, orientation, VTT : chemins d'aventure
Avril 04 - 130	Le korfbal ou l'esprit d'équipe
Mai 04 - 131	Jeux de tradition

### Documentation

Plusieurs documents nouveaux pour cette rentrée :

- Le dossier pédagogique de « Planète Espérance » adressé à toutes les écoles. 36 pages pour vivre le projet dans votre classe, votre école, votre réseau.
- Dans la série des « cahiers de culture sportive à l'école », le cahier « handball » est disponible dès ce trimestre.
- Un cahier spécial « le Projet Sportif Educatif en marche » pour les responsables de DDEC, d'UD, de secteurs, de projets EPS d'écoles, qui conçoivent des projets à court ou moyen terme.

## Les auteurs

Gabriel BOSCHER, Philippe BRAULT, Alain MADORE.



## Le défi éducatif actuel de l'Enseignement Catholique est bien dans la formation des consciences

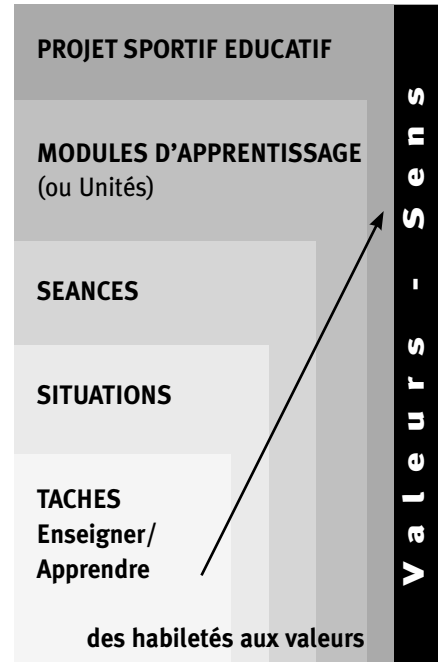
Après s'être centrée sur les composantes du projet pédagogique, les compétences du programme, le déroulement d'un module et avoir rappelé le déroulement d'une séance, Prim'Infos vous propose, dans ce numéro de rentrée, une réflexion sur quatre facteurs de la construction de savoirs : l'enseignement, l'apprentissage, l'évaluation et l'acteur lui-même, l'apprenant. La qualité des apprentissages dépend de la pertinence du style d'enseignement. Actuellement il nous semble que les enseignant(e)s qui ont une conception pédagogique inspirée d'un humanisme chrétien et qui mettent en œuvre des

méthodes actives se donnent toutes les chances d'offrir à leurs élèves les conditions idéales pour s'instruire et s'éduquer.


Les modèles sont nombreux. J. Tardif a traduit l'approche constructiviste dans des tableaux d'une grande clarté. Nous choisissons de nous y référer pour tenter d'illustrer, dans des exemples, l'utilisation de cette méthode, dite aussi socio-constructiviste, en EPS à l'école. Nous vous invitons à partager une analyse de pratique dans trois champs d'activités.

Une analyse limitée, qui va tenter de mettre en évidence des caractéristiques propres à chacune des composantes citées, celle de l'apprenant étant traitée transversalement, dans les trois situations de référence.

Le tableau ci-après vous éclaire sur la démarche adoptée.



### Conséquences du modèle constructiviste sur l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation

La conception de l' <b>enseignement</b> traitée dans une situation de « <b>jeux de lutte</b> » en cycle 1	La conception de l' <b>apprentissage</b> traitée dans une situation de « <b>lancers de précision</b> » en cycle 2	La conception de l' <b>évaluation</b> traitée dans une situation « <b>de minihand</b> » en cycle 3
La conception de l' <b>apprenant</b> <b>Motivé - actif/constructif - autonome</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'organisation du contexte</li> <li>• le lancement d'une tâche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• démarches d'enseignement</li> <li>• formes d'apprentissage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• types d'évaluation</li> <li>• outils pour une auto-évaluation</li> </ul>
<b>La tortue et le chiot</b>	<b>Situations les 3 cibles</b>	<b>match 5 contre 5</b>
 <b>Observation/découverte</b>	Abordées dans les phases de : <b>construction/structuration</b> <b>évaluation/réinvestissement</b>	
<b>Valeurs :</b> <b>Loyauté - Solidarité - Combativité - Respect - Générosité*</b>		
<b>Compétences :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spécifique</b> Conduire une opposition <b>individuelle</b> ou collective.</li> <li>• <b>Générales</b> - s'engager lucidement dans l'action, - construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action - mesurer et apprécier les effets de l'activité, - se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif.</li> </ul>	<b>Compétences :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spécifique</b> Réaliser une performance mesurée.</li> <li>• <b>Générales</b> - s'engager lucidement dans l'action, - construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action, - mesurer et apprécier les effets de l'activité, - se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif.</li> </ul>	<b>Compétences :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spécifique</b> Conduire une opposition <b>individuelle</b> ou collective.</li> <li>• <b>Générales</b> - s'engager lucidement dans l'action, - construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action, - mesurer et apprécier les effets de l'activité, - se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif.</li> </ul>

\* in « cahier de culture sportive – handball » -UGSEL-FFHB

**L'enseignant(e) est invité(e) à créer un contexte :**

- prenant en compte les connaissances antérieures de l'élève,
- axé sur des stratégies et des attitudes
- axé sur l'organisation des connaissances,
- proposant des tâches complètes, complexes, significatives,
- dans un cadre précis, inductif, sécuritaire.

## La tortue et le chiot

### Matériel

Tapis ou sol souple, repères pour délimiter les espaces, sablier, chasubles, affichettes, cartons.

### Buts

- Les chiots : empêcher les tortues de sortir du terrain en les immobilisant.
- Les tortues: quitter le terrain à quatre pattes sans être arrêtées par les chiots.

### Organisation

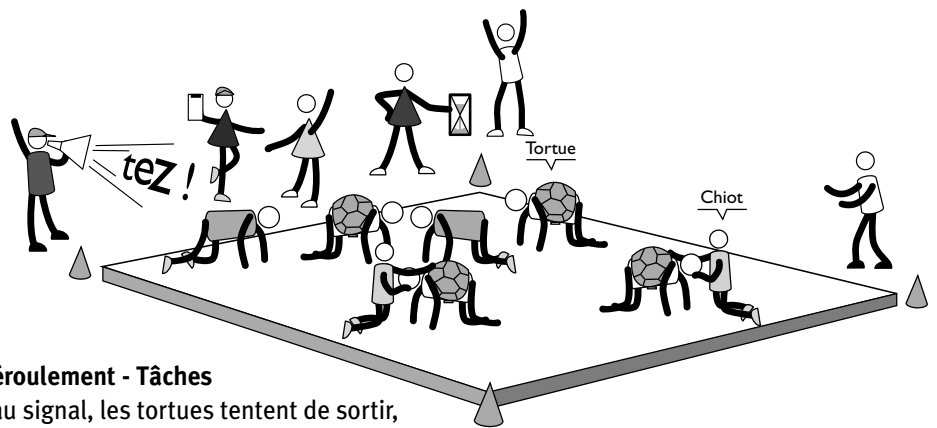
- Equipes de 4 à 6.
- Sur chaque espace, chiots et tortues se déplacent sur le champ de jeu à quatre pattes ; une équipe en observation-gestion.
- 3 équipes par zone , alternance des rôles.

**Principe :** description et analyse d'une situation de lancement de module « jeux de lutte » en cycle 1, moyens-grands.

**Intention :** réaliser une première séance qui va motiver les élèves et les préparer à une démarche d'apprentissage favorisant les liaisons entre les disciplines.

**Les 2 objets d'analyse :**

- l'organisation d'un contexte motivant.
- l'utilisation appropriée de types de mise en situation



### Déroulement - Tâches

- au signal, les tortues tentent de sortir, les chiots tentent de les arrêter,
- les observateurs arbitrent, mesurent le temps.

### Relances et évolutions

- Simplification : les chiots font obstacle au déplacement des tortues, sans les saisir.
- Complexification : rapport duel direct, la tortue veut traverser le tapis, le chiot, sur un côté, au signal, tente de la stopper.

### Critères de réussite

#### Chiots

- Immobiliser une tortue.

#### Tortue

- Quitter le terrain.

#### Observateurs

- Dire les résultats,
- apprécier le respect des règles (carton bleu ou rouge).

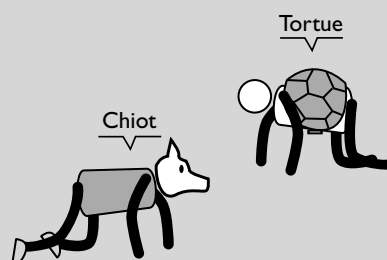
## Des moments du lancement du module :

### Dans la classe, sur le tapis de regroupement

- Raconter l'histoire de « Poussepa », la tortue de jardin et de « Pousse-tou », le jeune chiot taquin.
- Montrer des affichettes, images d'une tortue et d'un jeune chien.
- Expliquer les comportements de chacun, les 2 se déplacent à quatre pattes mais Poussepa est lente, régulière, et n'aime pas être bousculée. Pousse-tou, quant à lui, remuant et joueur, prend plaisir à taquiner Poussepa mais sans lui faire mal, car c'est son amie.

- Annoncer l'activité en reliant le jeu à une « pratique sociale de référence », par exemple en montrant une photo de deux judokas ou deux lutteurs en combat au sol.

>> Direction la salle de motricité.



## Organisation du contexte et lancement d'une tâche

### Stimulation cognitive :

- Amorcer la mise en projet par une expression imagée.
- Introduire la symbolisation.
- Sensibiliser aux actions principales, aux enjeux, aux règles.
- Favoriser l'expression, la reformulation.

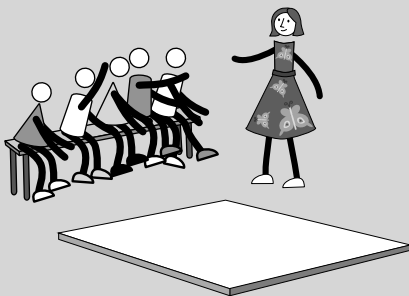
## LIRE - DIRE - ECRIRE

A partir de l'histoire, des affichettes et photos.

Dans la salle de motricité,

○ 1<sup>ère</sup> mise en situation :

- en entrant dans la salle de motricité, les enfants découvrent 4 carrés de tapis.
- Assis sur les bancs contre le mur, ils regardent et répondent aux questions de la maîtresse :



>> verbalisation

M - « Qui se rappelle des noms des animaux de l'histoire ? »

E - « La tortue c'est Poussepa et le petit chien c'est Poussetou ».

M - « Comment se déplacent-ils ? »

E - « Poussepa lentement et Poussetou court partout ! »

M - « Est-ce qu'ils marchent comme nous ? »

E - « Non, ils marchent à quatre pattes ».

M - « A quoi vont servir les tapis ? »

E - « À jouer à quatre pattes, comme Poussepa et Poussetou ».

>> Consignes

M - « Très bien, alors si je montre le dessin de la tortue on marche doucement à quatre pattes et si je montre Poussetou on fait tout ce que l'on veut, mais attention, sans se faire mal ! »

A raison de 3 à 4 passages de 20 à 30 sec pour chaque équipe, soit environ 2 min d'action motrice par équipe, cela fait une phase de 5 à 7 mn.

○ Bilan et 2<sup>e</sup> mise en situation

Temps court (1 à 2 mn) dont les buts sont :

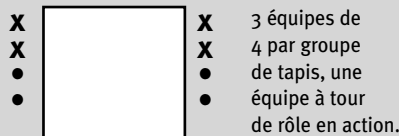
- 1 - de renforcer les règles de déroulement (règles d'or),
- 2 - de valoriser les comportements positifs,
- 3 - de faire évoluer vers un rapport d'interposition (corps obstacle) avant de permettre la recherche de l'immobilisation.

○ 3<sup>e</sup> mise en situation :  
1<sup>ère</sup> réalisation de la situation de référence

>> dispositif

Continuité de la situation précédente, devant chaque équipe, un panier à fiches contenant une fiche-dessin de chaque animal et autant de paires de cartons rouge et bleu que d'enfants.

X X • •



>> Consignes de lancement

M - « Bravo les enfants, vous avez respecté les règles d'or, vous êtes prêts à jouer vraiment à la lutte. Le jeu est simple : les Poussepa essaient de sortir du tapis, que vont faire les Poussetou ? »

E - « les empêcher de sortir en les tenant ! »

M - « Oui, on peut dire aussi les empêcher de bouger, les « immobiliser ».

M - « Le jeu de lutte se fait entre un Poussepa et un Poussetou, on changera les rôles après, c'est très court et vous obéissez au signal de début et de fin. Les amis qui regardent ont chacun deux cartons, un bleu et un rouge. Pourquoi ? »

E - « Je montre le bleu si c'est bien et le rouge si c'est pas bien ! »

M - « Bravo, le bleu si toutes les « règles d'or » sont respectées ! »

Choisir une situation de lancement :

- ludique et imagée,
- évitant le rapport duel immédiat tout en le permettant dans l'action,
- abordable par tous.

Aspect matériel et spatial :

- espace limité, réduit, (ex : 4 tapis de gym 2 x 1m),
- ou clairement balisé (plots).

Sécurité, repos, observation :

- entrée dans l'action par des déplacements,
- introduction progressive des contacts, des rapports de force,
- nombre réduit en action,
- temps d'actions courts, répétés, alternant avec des temps de repos/observation.

Sens de l'activité :

- Perception de la tâche à réaliser, des rôles, de leur variation, des réactions de l'autre.
- Construction des notions de schéma corporel, de mobilité corporelle et d'espace (personnel et d'action), de sensations, d'écoute, de règles.
- Conscience de ses capacités, attitudes, comportements, des rapports à autrui.

Les formes de lancements :

J. Florence a étudié les types de lancement de situation en EPS (cf PI 100).

9 formes de stimulation initiale :

- le renforcement de l'objectif,
- l'annonce d'évaluation,
- le défi,
- l'invitation à l'auto-évaluation,
- à l'expérimentation,
- à la réalisation maximale,
- à la recherche,
- à la coopération,
- à la compétition.

L'apprenant :

Motivé, actif, autonome

L'enfant-élève sera motivé si :

- la tâche a du sens pour lui (valeur cognitive),
- il se sent capable de la réaliser (faisabilité),
- elle ne lui fait pas peur (contrôlabilité).

(réf. R Viau : Motivation en contexte scolaire - ERPI - 1994)

**L'enseignant(e) est invité(e) à prendre en compte les formes d'apprentissage**

- L'apprentissage se fait par **construction graduelle** des connaissances.
- L'apprentissage se fait par la **mise en relation** des connaissances antérieures et des nouvelles informations.
- L'apprentissage exige l'**organisation des connaissances**.
- L'apprentissage s'effectue à **partir de tâches globales** qui ont du sens

**Principe :** description et analyse d'une situation d'apprentissage dans la phase de « construction - structuration », travail par ateliers.

**Intentions :** mettre en place des situations qui répondent aux problèmes posés dans la situation de référence de la phase 1 « observation, découverte » du module en cours :

- trouver la distance juste pour un lancer efficace,
- adapter le geste de lancer au type de cible.

• Mettre l'élève face aux savoirs à construire.

**Les 2 objets d'analyse :** démarches d'enseignement et formes d'apprentissage.

Mise en place de l'alternance "temps d'activité" et "temps de verbalisation" pour aider l'enfant dans "l'organisation des connaissances".



## Activités de lancers en distance et précision

### Les 3 cibles .

#### Matériel

**AT 1 :** cible verticale évidée (tableau) une gouttière de récupération, un filet ou un sac plastique, 10 balles de tennis, 1 latte.

**AT 2 :** lancer face à un mur vertical, un repère horizontal, 5 lattes, 10 balles.

**AT 3 :** un plot, 10 anneaux, une latte.

#### But

Adapter son geste de lancer à chaque cible :

- tableau-cible : bras-cassé,
- mur à distance : bras-cassé,
- plot : lancer circulaire (revers).

#### Organisation

- 2 équipes de 3 par atelier (chaque atelier peut être dédoublé),
- temps d'activité par atelier : 6mn,
- rotation sur les ateliers.

#### Déroulement des tâches :

- mise en place et réalisation immédiate (partie développée ci-après)

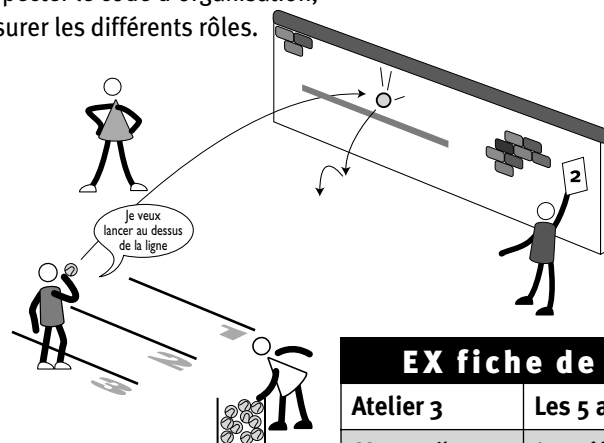
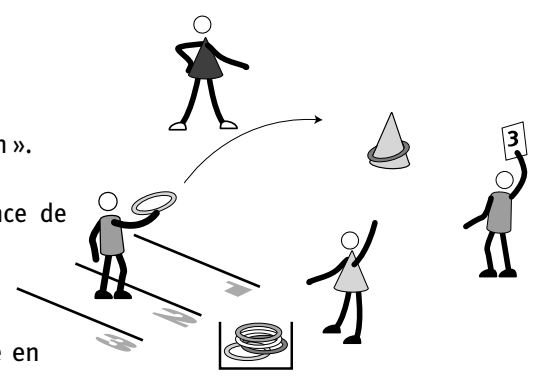
#### Relances et évolutions

- Confirmation des formes de déroulement,
- « retour sur » immédiat, dans l'atelier,

- recherche des « règles d'action ».

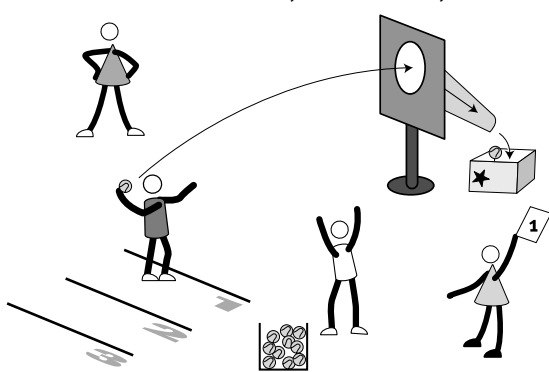
#### Critères de réussite

- trouver et garder une distance de lancer efficace,
- décider du nombre de réussites à la distance choisie,
- garder le niveau de réussite en augmentant la distance,
- respecter le code d'organisation,
- assurer les différents rôles.



Sur le site UGSEL, propositions de 3 fiches A4 prêtes à imprimer.

EX fiche de l'atelier 3		
Atelier 3	Les 5 anneaux	
Mots utiles	Les rôles...	
Viser Calme Concentration lancer appuis compter adresse persévérance		
évaluation	N ... Sur 5	Ligne de lancer 1 - 2 - 3



## Déroulement des tâches :

### ○ Mise en place et première réalisation des ateliers

- Les cibles sont mises en place avec les enfants avant la séance.
- Les équipes reçoivent une fiche avec le schéma de l'atelier attribué :
- Chaque équipe découvre son atelier à partir de la lecture de la fiche.

EX fiche de l'atelier 3		
Atelier 3	Les 5 anneaux	
Mots utiles	Les rôles...	
Viser Calme Concentration lancer appuis compter adresse persévérance		
évaluation	N ... Sur 5	Ligne de lancer 1 - 2 - 3

- 2 sous-groupes : lanceurs et responsables de l'organisation/gestion. Actions et échanges des rôles quand les Lanceurs ont réalisé le nombre convenu de lancers.

### 1<sup>er</sup> « retour sur » la réalisation

- rassemblement/bilan de ce premier passage en ateliers pour une verbalisation du vécu et de l'organisation
- l'accent est mis sur :
- les règles de déroulement, dans lesquelles l'alternance des rôles et la sécurité sont mises en évidence.
- Les performances réalisées.

### ○ Relance sur l'organisation et l'adaptation des distances de lancer

>> introduction de 2 autres lattes par atelier pour permettre un choix de distances.

(concrétisation d' une pédagogie différenciée)

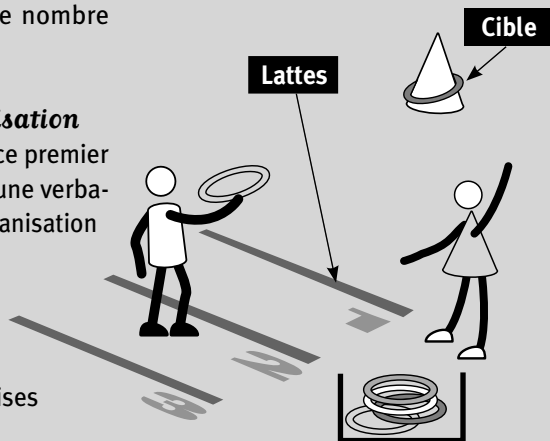
- reprise des ateliers avec le nouveau dispositif,
- consigne insistant cette fois sur les types de lancer,
- rotation dans les ateliers

### 2<sup>e</sup> « retour sur » la réalisation

- rassemblement et nouvelle verbalisation,
- questions et bilan sur l'adéquation entre le type de cible et le type de lancer.

### ○ Relance sur l'organisation et la construction des règles d'action

- renforcement du principe que le but est de « réussir souvent » d'une des lattes,
- évocation de mots caractérisant tel ou tel type de lancer,
- rotation pour entériner l'organisation avec les 3 repères possibles de distance (lattes).



### ○ Relances et évolutions Nouvelles rotations sur les cibles déjà exploitées.

Avec bilan et mise au point autour de chaque cible, par équipe, pendant l'atelier : verbalisation intégrée à l'action.

Cette seconde série de rotations peut faire l'objet d'une autre séance.

### En amont :

- la situation de référence aura permis de déterminer les gestes à acquérir.

### Types d'organisation :

- Le choix du travail en ateliers permet de développer :
- l'autonomie,
- le partage des tâches,
- l'interaction entre les pairs.

La diversité des actions et l'interaction favorisent la recherche du geste juste.

### Fonctionnement du groupe classe :

faire lancer 5 balles ou anneaux de suite pour favoriser le retour sur l'action et la manière de la réaliser (métacognition).

### Utilisation d'une démarche

L'enseignant privilégie une démarche laissant aux élèves le soin de découvrir les règles d'actions qui seront évoquées dans le temps de « retour sur » le vécu.

#### Démarches possibles :

- Inductive
- Déductive
- De projet
- Expérimentale
- Par résolution de problème
- Créative

La manière dont l'élève va apprendre est liée à la démarche d'enseignement adoptée par l'enseignant.

### Formes d'apprentissage

- Tâtonnement, essai-erreur.
- Imitation, comparaison.
- Insight.
- Hypothèse-déduction.
- Transfert, généralisation.

(réf. P Chauvel – F. de F. UGSEL)

Dans l'hypothèse d'une démarche par résolution de problème ou de type inductif, il est vraisemblable que l'élève apprenne par essai et erreur ou hypothèse-déduction.

### L'apprenant

Motivé, actif, autonome,

- il est impliqué des interactions pour organiser les tâches et faire retour sur l'action pour corriger, adapter,
- il réalise des tâches différentes de lanceur, gestionnaire, évaluateur, manager-conseiller...

**L'enseignant(e) est invité(e) à valoriser l'évaluation qui :**

- doit être mise en œuvre régulièrement, pour jouer son rôle de formation,
- doit être centrée sur les compétences à développer,
- permet de rétroagir sur les stratégies à élaborer, pour construire ses savoirs.

**Principe :** à partir d'une situation de référence, (cf. cahier de culture sportive - handball) description et analyse de 3 moments d'évaluation, dans un module en cycle 3, classe de CM1.

**Intention :** mettre en place des procédures d'évaluation pédagogique impliquant les élèves

**Les 2 objets d'analyse :**

- les types d'évaluation,
- des outils pour une auto et une co-évaluation.



**Activités : Jeux Collectifs**

## « Attaque / Défense 5 contre 5 en Handball »

**Matériel :**

- Terrains délimités, buts « minihand », 2 ballons de hand, bandes adhésives pour signaler des zones, plots.
- Outils de prises d'infos : planchettes, fiches d'observation, crayons (préparés en classe avec les élèves).

**Buts :**

- **attaquants** : faire progresser le ballon vers le but adverse et marquer ;
- **défenseurs** : ralentir la progression du ballon et l'intercepter.

**Organisation :**

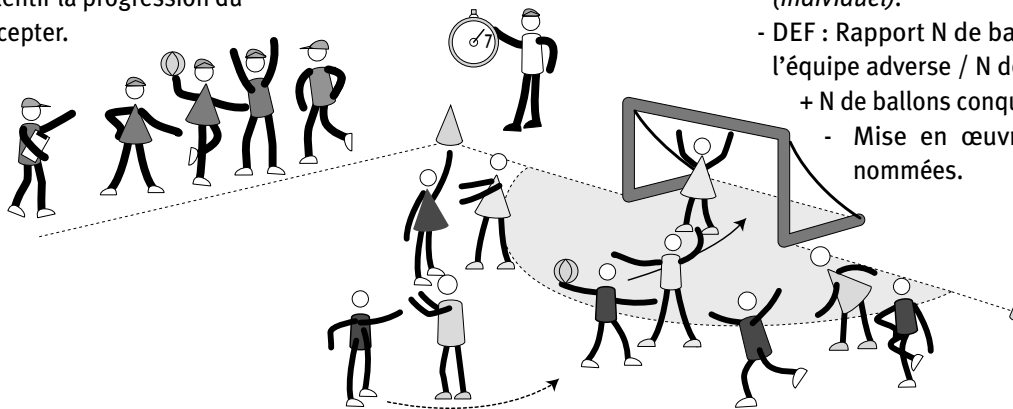
- matérialiser 2 terrains délimités en largeur, des zones semi-circulaires de 4 m,
- définir 6 équipes de 5 à 6 joueurs avec chasubles (5 si possible, dont un gardien) prévoir 3 temps de jeu de 7 mn pour les séances d'évaluation avec relevés d'informations.

**Déroulement :**

Au signal, les équipes s'affrontent sur chaque terrain, avec rotation des rôles. et s'arrêtent, sur ordre de l'arbitre, pour analyser les phases de jeu observées.

**Critères de réussite :**

- Rapport Nombre de ballons joués / Nombre de buts marqués (*équipe*).
- Rapport Nombre de ballons joués / Nombre de ballons perdus (*équipe*)
- ATT : Rapport tirs tentés / tirs réussis (*individuel*).
- DEF : Rapport N de ballons joués par l'équipe adverse / N de tirs contrariés + N de ballons conquis (*individuel*).
- Mise en œuvre des valeurs nommées.



### Séance 1 :

*Objets d'évaluation de début de module :*

**Connaissance et compréhension des règles**

**Repérage du niveau de réalisation**

>> **moments d'évaluation formative**

**1 - connaissance et compréhension des règles**

- En classe, avant la mise en situation sur le terrain, questions/réponses pendant l'explication des règles principales avec schéma au tableau.

- Pendant le jeu, lors du « retour sur », entre les phases de jeu : nommer les fautes éventuelles constatées, préciser les règles - reformuler les règles de jeu.

**Repérage du niveau de réalisation**

- Jeu de « passes à 5 » sur un demi-terrain, au signal l'équipe qui a le ballon tente de tirer au but.

**Démarche d'évaluation :**

**Évaluer c'est :**

**Mesurer, interpréter et décider**

Selon les types d'évaluation, en début de module, les élèves doivent démontrer une connaissance des règles et situer leur niveau du moment dans les compétences visées.

Consulter le site UGSEL et le « cahier de culture sportive - handball » pour les situations et des idées de fiches.

>> moments d'évaluation diagnostique

### Connaissance et compréhension des règles

- Phase de « retour sur » : relever les fautes
- En classe, en « différé » : coller ou écrire les règles dans son « cahier d'EPS », pointer les règles respectées (+) ou non (-) ainsi que les valeurs (tableau p.2)

### Repérage du niveau de réalisation (équipe)

- Réalisation de la situation de référence (SR), avec observation sur fiche.

Actions	Test initial Résultats %	Test final Résultats %
Ballons Joués		
Ballons à la zone de tirs		
Tirs tentés		
Tirs cadrés		
Buts marqués		

- Interprétation et décision à partir des mesures réalisées par l'équipe en observation. Reproduire le tableau final dans son cahier.

### Séance 4 ou 5 :

Objets d'évaluation du corps du module :

#### L'approche du but et le cadrage des tirs.

>> moments d'évaluation formative

#### 1 - L'approche du but : passes offensives

- S.R. aménagée : sur un but, Rapport 4 c 2 + gardien  
8 balles d'attaque pour l'équipe A.



#### • Critères d'évaluation :

- quantitatifs : Nombre de ballons amenés en zone de tir
- qualitatifs : passes à un joueur démarqué, prêt à recevoir - à hauteur idéale - adaptées au sens du déplacement.

- Bilan avec l'enseignant à l'issue de la réalisation, (verbalisation)

**M** : « Le ballon a été pris 4 fois sur 8 par l'adversaire, pourquoi ? »

**E** - « Les passes ne sont pas précises » ; « on ne se démarque pas »...

- **Décision** : reformulation de règles d'action, projet d'action particulière pour la reprise de l'action.

>> moments d'évaluation formatrice

#### 2 - Le cadrage des tirs : les règles d'action pour un tir cadré

- dans la même situation, conclure chaque attaque par un tir au but.
- Les joueurs sont invités à se donner des objectifs personnels de cadrage et de faire une hypothèse de facteurs de réussite.
- Le « retour sur » se fait entre joueurs ; le résultat peut être mis sur le cahier d'EPS.

### Séance finale :

Objets d'évaluation de fin de module :

#### Les progrès réalisés par l'équipe dans les buts visés (cf. S.R.).

>> moments d'évaluation sommative

- Reprise des conditions de l'évaluation diagnostique et comparaison.
- Evocation de la construction des valeurs nommées.

Quelle réussite de notre équipe dans les 3 principes fondamentaux du sport collectif ?

- **Conservation** (protection du ballon et passes).
- **Progression** (passes vers la cible).
- **Réalisation** (tirs au but)

### Typologie de l'évaluation

types	objets
diagnostique	Le niveau de départ dans le module, la perspective de progrès dans le module.
formative	Mesure immédiate et interprétation ens/él. pour décision dans l'action ou projet d'action.
formatrice	Evaluation él/él.(seuls ou entre eux) d'un but de tâche qu'ils se sont donnés eux-mêmes.
sommative	Evaluation de fin de module à valeur certificative du niveau des compétences visées.

L'enseignant va mesurer les acquis des élèves et favoriser les transferts, les liens avec d'autres activités. L'élève, lui, peut évaluer ses progrès et réinvestir ses compétences.

Donner à l'apprenant, les critères de réussite, lui permet d'auto évaluer ses apprentissages.

A l'issue de la phase de jeu, les temps d'arrêt sont nécessaires pour revenir sur le vécu et pour se projeter dans l'avenir.

Dans cette stratégie, il s'agit de rendre l'élève actif, capable d'agir par rétroaction sur les stratégies qu'il a utilisées et de mesurer leurs effets.

La gestion autonome d'un cahier d'EPS participe du :

### LIRE - DIRE - ECRIRE

#### L'apprenant :

Motivé, actif, autonome

- il observe un autre joueur, selon une grille de critères répertoriés,
- il transmet des informations pertinentes,
- il se donne des objectifs personnels,
- il définit des critères de réussite.

- ...