

Référentiel des compétences attendues : APSA de la liste académique

CP 1 : réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée.

Combiné athlétique :

Niveau 1 :

Réaliser la meilleure performance dans un combiné athlétique de 2 ou 3 épreuves de familles différentes choisies par l'enseignant. L'élève gère, dans un temps contraint, la combinaison, la préparation et la production de ses performances à l'issue d'un nombre d'essais libre pour l'élève mais limité par le professeur.

Respecter les règles de sécurité ;

Assumer les rôles d'observateur et de juge.

Niveau 2 :

Réaliser à 2 la meilleure performance dans un combiné athlétique couvrant les 3 familles ; l'élève choisit et gère 2 familles différentes en s'organisant avec son coéquipier en temps contraint et à partir d'un nombre d'essais optimal défini à l'avance par l'élève mais limité par le professeur.

Assurer et respecter les règles de sécurité ; se connaître et s'entraider pour établir un projet de performance individuel et collectif pertinent.

CP3 : réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

Step :

Niveau 1 :

Composer et présenter collectivement une séquence synchronisée d'au moins 2 blocs sur un support musical (115 à 130 BPM) à partir de pas de base (tap-up et basic) incluant au moins un changement de step et/ou de formation.

Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.

Niveau 2 :

Concevoir et présenter une prestation collective synchronisée d'au moins 3 blocs sur un support musical (120 à 135 BPM) en utilisant des pas de base (tap-up et basic) incluant des mouvements de bras, des changements de step, de formation et d'orientation.

Apprécier et juger les prestations à partir d'un code d'observation simple.

CP4 : conduire un affrontement individuel ou collectif :

Softball – Baseball :

Niveau 1:

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents de frappe et de course, en facilitant l'action du batteur, face à une défense qui cherche à empêcher l'équipe adverse de marquer des points.

L'enseignant limitera les modalités d'élimination.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression des joueurs. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre. Assurer sa sécurité et celle des joueurs de champ au cours du jeu.

Niveau 2 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des progressions rapides de joueurs, décidées par rapport à la frappe produite par le batteur et aux opportunités liées au placement des défenseurs et de ses partenaires. La défense peut éliminer aux bases, par arrêt de volée « strict », par toucher et par 3 prises sur lancer (Strike). S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la circulation de la balle. Assurer sa sécurité et celle des joueurs de champ au cours du jeu. Observer et coarbitrer.

Ultimate :

Niveau 1 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents de passe, supposant une maîtrise suffisante des actions de lancer et de réception du disque, permettant d'accéder régulièrement à la zone d'en-but, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non-contact.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du disque. Respecter les partenaires, les adversaires et appliquer le règlement en auto arbitrage.

Niveau 2 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression collective du disque par une continuité des actions de démarquage et de passe afin d'accéder rapidement à la zone d'en-but.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux passes décisives.

Observer et auto-arbitrer.