|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de la situation :** | | **Champ d’apprentissage :** | | **Cycle 1 2 3** |
| **Domaines du socle travaillés** | **Compétences générales EPS** | | **Objectifs d’app. (Moteur et Educatif)** | |
|  |  | |  | |
|  |  | |  | |

**Dispositif :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **But du jeu (ce que les élèves doivent faire) :** | | |
| **Schéma de la situation :** | **Matériel nécessaire** | **Consignes et Organisation des élèves (équipes, rotation des ateliers, nombre d’élève par groupe)**  **Qui fait quoi ?**  **Joueurs, arbitres, coaches, spectateurs :** |
| **Sécurité active et passive** |

**Déroulement de la situation**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critères de réussite (les données qualitatives ou/et quantitatives que l’élève connaît au départ pour savoir s’il a réussi ou gagné) POUR CHAQUE ROLE** | **Critères de réalisation (ce que le professeur dit à l’élève pour l’aider à savoir comment faire et comment réussir) POUR CHAQUE ROLE :** |

**Variables (pour différencier la pédagogie) :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Variables positives si l’élève réussit très vite** | **Variables négatives si l’élève ne réussit pas** |
|  |  |

|  |
| --- |
| **Situation évolutive (garder la même structure et y ajouter des contraintes pour en faire une situation nouvelle :** |