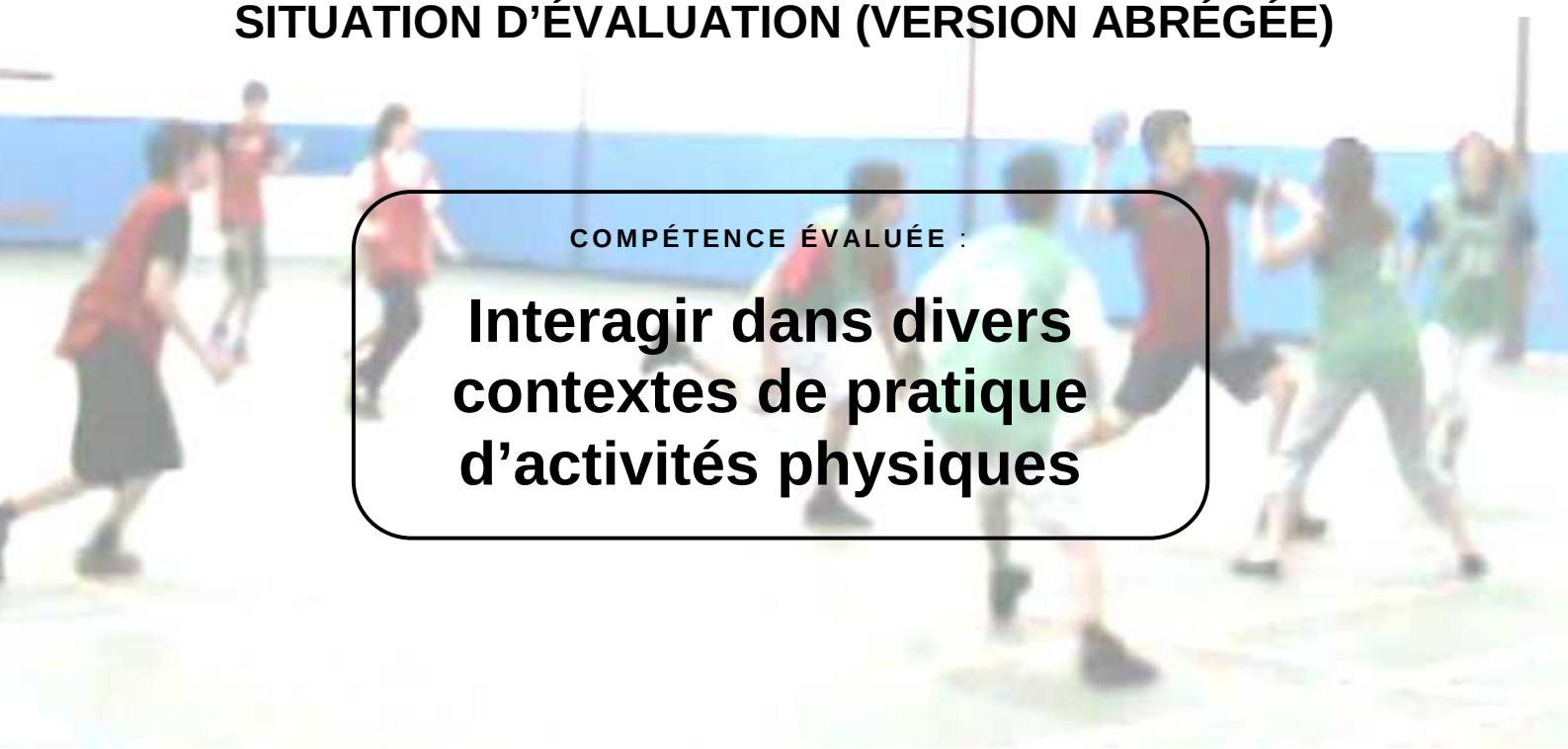
Bilan de fin de cycle
2e cycle au secondaire
(secondaire 5) 043-502

Éducation physique et à la santé

SITUATION D'ÉVALUATION (VERSION ABRÉGÉE)



COMPÉTENCE ÉVALUÉE :

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

PRODUCTION DU SERVICE DES RESSOURCES ÉDUCATIVES AU SECONDAIRE
Commission scolaire des Affluents

ET DES SERVICES ÉDUCATIFS
Commission scolaire des Samares

Printemps 2011

Nous tenons à remercier les enseignantes et enseignants suivants pour leur participation à l'élaboration de l'épreuve relative à la compétence INTERAGIR dans divers contextes de pratique d'activités physiques :

- Charles Asselin, école secondaire Paul-Arseneau (C.S. des Affluents)
- Stéphane Bertrand, école secondaire du Havre-Jeunesse (C.S. des Samares)
- Philippe Lanoue, école secondaire des Montagnes (C.S. des Samares)
- Marie-Line Sant, école secondaire Jean-Baptiste-Meilleur (C.S. des Affluents)

Les enseignantes et enseignants ont participé à des rencontres animées et instrumentées par Éric Perreault , conseiller pédagogique à la Commission scolaire des Samares et Alain Rousseau, conseiller pédagogique à la Commission scolaire des Affluents.

Épreuve concernant la compétence « Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques »

Pour élaborer une épreuve en Éducation physique et à la santé, nous devons considérer les éléments qui peuvent affecter la planification de l'enseignante ou de l'enseignant : l'exploitation des divers plateaux de travail selon l'étape concernée (exemples : piscine, palestre, gymnase, terrain extérieur, etc.), l'exploitation de l'environnement géo-climatique selon les saisons, la mise sur pied de projets spécifiques, l'exploitation des équipements et du matériel disponibles dans l'école, les compétitions locales ou régionales de même que les équipements municipaux disponibles. Les types d'activités physiques exploités dans les cours d'éducation physique varient d'une école à l'autre et d'une enseignante et d'un enseignant à un autre en ce qui concerne le développement de cette compétence.
Pour ce qui est de l'épreuve, le type d'activité physique choisi pour cette compétence démontre une certaine compatibilité avec les activités enseignées dans les écoles. L'épreuve est composée d'une tâche complexe liée à une activité en équipe dans un espace commun permettant à l'élève de démontrer le niveau atteint de développement de cette compétence.

Nature des tâches complexes

Les tâches complexes permettent d'activer toutes les composantes de la compétence (ou la majorité d'entre elles)[1]. La nature de la tâche doit bien sûr respecter l'esprit du Programme de formation et correspondre au sens de la ou des compétences visées. Une tâche complexe se définit notamment par son caractère inédit et son ouverture.

Le caractère inédit de la tâche :

> La tâche est nouvelle pour l'élève. Si la tâche a déjà été réalisée précédemment en classe, l'élève est invité à la reproduire sans pour autant avoir à effectuer une nouvelle tâche complexe.

L'ouverture de la tâche[2] :

> L'ouverture de la tâche fait en sorte que les démarches pour la réaliser présentent des variantes d'un élève à l'autre. Sa résolution n'est ni automatique, ni algorithmique, elle doit donc faire l'objet d'une analyse, d'un jugement de pertinence de la part de l'élève.

L'épreuve en ***Interagir*** a été élaborée à partir des éléments constitutifs du Programme de formation au 2e cycle du secondaire. Ces éléments sont les suivants :

- Les composantes de la compétence
- Les critères d'évaluation de la compétence
- Les attentes de fin de cycle
- Les échelons 3 et 4 de l'échelle des niveaux de compétence
- Les types d'activités physiques
- Le contenu de formation

---

[1] Cadre de référence en évaluation des apprentissages au secondaire, *Les situations d'apprentissage et d'évaluation*, version préliminaire, 2006, p 14.

[2] Commission des outils d'évaluation pour les humanités générales et technologiques, *Présentation générale de l'outil d'évaluation*, Belgique, mai 2005.

Le tableau qui suit présente les éléments du contenu de formation qui ont été particulièrement analysés pour les fins de l'élaboration de l'épreuve.

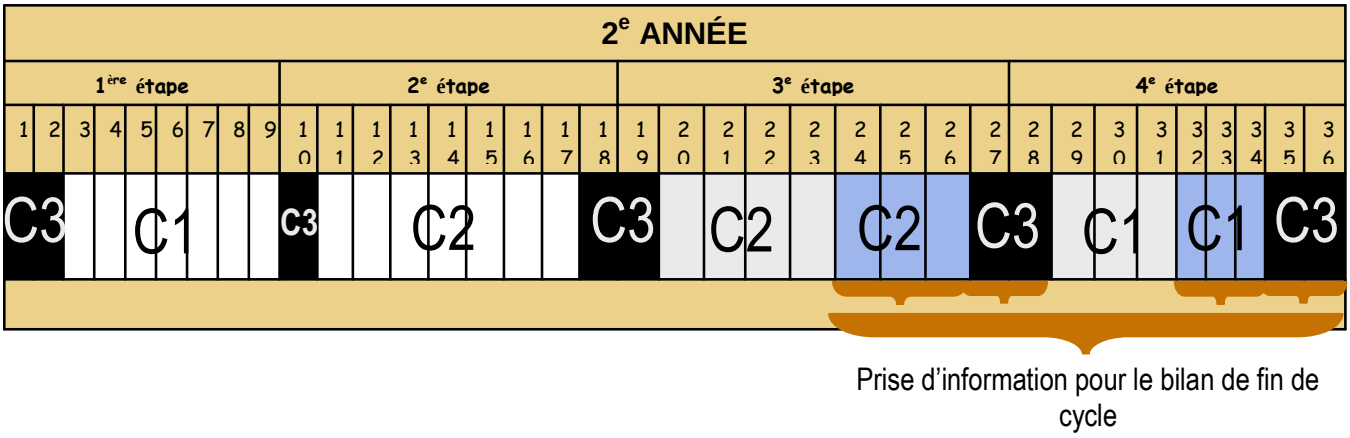
Principes d'action liés aux activités en équipe dans un espace commun	
▪ Faire circuler l'objet ▪ Récupérer l'objet ▪ Effectuer un repli défensif ▪ Exploiter l'espace libre ▪ Faire progresser l'objet vers la cible adverse ▪ Attaquer la cible adverse ▪ Contre-attaquer ▪ Protéger la cible ou le but	▪ Se déplacer en fonction du but à défendre, des partenaires, des adversaires et de l'objet ▪ S'éloigner du porteur ▪ Marquer ▪ Se démarquer ▪ S'opposer à la progression de l'objet ▪ Varier la direction et la vitesse (de ses déplacements, de l'objet) ▪ Conserver l'objet
Autre contenu de formation considéré	
Principes de communication : ▪ Repérage des messages ▪ Émission de messages clairs et adaptés à l'activité (verbaux, sonores, visuels, tactiles et corporels) ▪ Émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité (verbaux, sonores, visuels, tactiles et corporels) Principes de synchronisation : ▪ Projection d'un objet sur une cible mobile ▪ Réception d'un objet (déplacement vers le point de chute, rencontre de l'objet projeté) ▪ Déplacements en tenant compte de ses coéquipiers et de ses adversaires Règles liées aux activités ▪ Règles d'éthique ▪ Règles de sécurité ▪ Règles de jeu	

Passation des épreuves obligatoires

Pour cette épreuve, les procédures, les explications, les outils d'évaluation et de consignation seront fournis à l'enseignante et l'enseignant. <u>Nous prévoyons deux à trois périodes pour l'évaluation de cette compétence.</u>

Selon les possibilités de l'école, il serait avantageux de planifier l'application des épreuves selon deux modalités :

1. La passation des épreuves dite en succession et lors des deux dernières étapes de l'année scolaire. Le schéma suivant présente, à titre d'exemple, les périodes concernées au cours des étapes 3 et 4.



2. La passation des épreuves concentrée durant la période d'examens en juin.

Épreuve obligatoire en INTERAGIR

Titre : Ballon Board - 4 contre 4 ou 5 contre 5	**Nombre de périodes : 2 à 3 de 75 min.**

<u>Compétence disciplinaire</u> : *Interagir* dans divers contextes de pratique d'activités physiques

<u>Ressources à mobiliser par l'élève dans le contenu de formation</u> :

Principes d'action : faire circuler l'objet, récupérer l'objet, effectuer un repli défensif, contre-attaquer, se déplacer en fonctions des partenaires, adversaires et l'objet, se démarquer, varier la direction et la vitesse (de ses déplacements, de l'objet), exploiter l'espace libre, s'éloigner du porteur, faire progresser l'objet vers la cible adverse, attaquer la cible adverse, s'opposer à la progression de l'objet, marquer un adversaire.

Principes de communication : Repérage des messages, émission de messages clairs et de messages trompeurs

Esprit sportif : respect des règles de jeu et de sécurité, respect des autres, respect de l'environnement.

Critères d'évaluation	Éléments observables
Sélection d'une stratégie individuelle ou d'équipe selon les exigences de l'activité physique.	- Choisit des principes d'action, des modes de communication et des rôles à jouer selon les contraintes établies par l'enseignante ou l'enseignant
Exécution d'actions individuelles ajustées au but fixé et selon le type d'activité	- Exécute les principes d'actions établis dans le plan - Se dirige dès la perte du ballon vers sa zone défensive
Manifestation d'un esprit sportif à différentes étapes de l'activité	- Applique les règles de jeu et de sécurité - S'adresse aux pairs (partenaires ou opposants) avec politesse
Jugement critique sur le plan d'action ainsi que sur sa prestation et celle de son ou ses partenaires en fonction des résultats obtenus	- Explique les causes de ses réussites et de ses difficultés - Explique la réussite ou non du plan d'action élaboré
Utilisation des résultats de l'évaluation pour améliorer la coopération, les prestations et les plans d'actions	- Propose des ajustements au plan à la suite de l'évaluation

ÉVALUATION

Types d'instruments de mesure				Personnes impliquées			
Questionnement	√	Grille d'appréciation		Enseignant-groupe		Élève(s) – Élève(s)	√
Grille d'observation	√	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	√	Élève seul	

Une brève description de la ou des tâches de l'élève

En équipe de quatre, les élèves seront amenés à coopérer à l'élaboration d'un plan d'action, à l'appliquer et à l'évaluer. Chacun s'attribuera un rôle spécifique en fonction de l'activité *Ballon Board*. Ce rôle sera déterminé avec leurs partenaires en fonction des forces et des difficultés de chacun. De plus, ils devront appliquer dans le jeu, les principes d'action choisis en attaque et en défense. Durant toutes les étapes de l'activité, les élèves devront manifester un esprit sportif. Après l'application de leur plan d'action, les élèves devront évaluer leur prestation, celle de leurs pairs et la stratégie en fonction des résultats obtenus. Divers outils d'évaluation seront utilisés par les élèves et l'enseignant.

Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

1er temps pédagogique	
Matériel : Outil d'évaluation en équipe	**Durée :** 30 min.

DESCRIPTION

Au début de la période, nous vous demandons d'informer les élèves de l'intention visée durant les deux à trois prochaines périodes à savoir que ceux-ci auront à démontrer leur niveau de développement de la compétence ***Interagir*** dans le cadre du bilan de fin de cycle en secondaire 5 et de la sanction associée à la fin du secondaire.

1re partie de l'épreuve

PHASE DE PRÉSENTATION ET ÉLABORATION DU PLAN D'ACTION

Présentation aux élèves de l'épreuve obligatoire, les critères d'évaluation et les éléments observables qui seront utilisés pour évaluer le niveau de développement de la compétence chez chacun d'eux. Dès le départ, nous vous demandons d'expliquer **aux élèves que les prochaines périodes sont déterminantes dans leur réussite de l'épreuve sur la compétence *Interagir*.** Nous vous demandons d'expliquer aux élèves que l'évaluation bilan de la compétence ***Interagir*** se fera en utilisant *le Ballon Board* comme moyen d'action.

En équipe, ils auront à choisir et à exécuter deux principes d'action en attaque et deux principes d'action en défense en fonction des capacités de l'équipe. Au préalable, ils auront à élaborer un plan qui intègre le choix des principes d'action en attaque et en défense. Le plan d'action devra être remis à l'enseignant avant son application en situation de match. Ne pas remettre de plan implique l'échec de l'élément observable *Choisit des principes d'action, des modes de communication et des rôles à jouer selon les contraintes établies par l'enseignante ou l'enseignant* et la mise en péril d'un des éléments observables lié au critère d'évaluation *Exécution d'actions individuelles ajustées au but fixé et selon le type d'activité.*

Présentation de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 2)

L'enseignant explique le contenu et les modalités d'utilisation de l'outil d'évaluation. Chaque équipe devra remettre l'outil d'évaluation à l'enseignante ou l'enseignant avant le match.

Sections 1 et 2 à répondre en équipe avant le match

À la section 1 de l'outil d'évaluation en équipe, l'équipe devra choisir les principes d'action à appliquer en attaque et en défense ainsi que le mode de communication. Dès l'élaboration du plan d'action complété, **à la section 2 de l'outil d'évaluation en équipe**, les élèves devront répondre aux questions.

Section 3 à répondre en équipe immédiatement après le match.

L'équipe devra répondre aux questions de la **section 3 de l'outil d'évaluation en équipe**.

Nous demandons de préciser aux élèves qu'ils sont *responsables de remettre une fiche au propre. Il est de leur responsabilité de s'assurer de remettre la fiche à l'enseignante ou l'enseignant à la fin de la période d'élaboration du plan d'action.*

Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

1er temps pédagogique (suite)

DESCRIPTION

Dimension du terrain

Nous recommandons de jouer sur un terrain de basketball en longueur avec des équipes de 5 contre 5 et nous favorisons le 4 contre 4 sur des terrains en largeur.

Consignes à l'enseignante et l'enseignant pour la formation des équipes

Nous vous demandons de déterminer les membres de chacune des équipes au préalable selon les exigences suivantes :

- Les membres d'une même équipe sont de calibre équivalent.
- Les équipes qui s'opposent sont aussi de calibre équivalent.

Consignes à l'enseignant pour l'épreuve

- Afin de faciliter l'évaluation des élèves en jeu, vous devrez évaluer chaque équipe dans au moins 3 parties de 10 minutes chacune. Chaque équipe jouera contre deux équipes de même force selon le nombre d'élèves de votre classe.

La gestion du nombre d'équipes et de joueurs dans chacune d'entre elle est à votre convenance.

De plus, ils devront avoir vu, dans la SAE en cours d'année et de cycle, différentes tactiques offensives et défensives (contre-attaque, longue passe, triangle, surnombre, homme à homme, de zone, etc.)

Consignes aux élèves

L'enseignante ou l'enseignant présente la situation qui suit aux élèves :

« À la suite de tes apprentissages réalisés en sport d'équipe depuis ton primaire et ton secondaire, tu devras, avec tes coéquipiers, t'opposer à une autre équipe en *Ballon Board*. La situation de match se jouera à quatre contre quatre. À l'aide de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 2), tu devras élaborer une stratégie en attaque et une en défense, dans lesquelles on y retrouve deux principes d'action de ton choix parmi ceux proposés en offensive et deux de ton choix en défensive. Tu devras aussi appliquer ces stratégies ainsi que ces principes durant le jeu et les évaluer selon les résultats obtenus. L'évaluation de l'enseignante ou de l'enseignant se fera durant les matchs.

Au besoin, l'enseignant revient sur les principes d'action, les stratégies offensives et défensives, les modes de communication à choisir en attaque ainsi que sur l'identification du joueur à marquer en défense homme à homme et les zones à surveiller en défensive de zone.

Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

2e temps pédagogique

Matériel : Outil d'évaluation en équipe, 32 crayons, 32 dossards, 3 ballons, 6 cônes, 32 tablettes à pince (en option)	**Durée :** 110 min.

DESCRIPTION

Lors du début de l'évaluation

Chaque équipe devra planifier un plan d'action à l'aide de l'annexe 2, section 1 de l'outil d'évaluation en équipe :

- Identifier les principes d'action (2 en offensive et 2 en défensive)
- Identifier une stratégie offensive
- Identifier une stratégie défensive

En attaque

La mise en jeu de l'objet se fait à partir du centre du terrain. Les joueurs se positionnent selon leur plan. L'attaque se termine quand :

- Une passe est interceptée
- Un point est marqué
- Le ballon sort des limites
- Le ballon touche à l'anneau du panier de basket-ball

En défense

Chaque équipe devra appliquer une défensive *de leur choix et selon le contexte* :

- Indiquer sur l'outil d'évaluation le joueur que l'on marque dans le choix d'une défensive *homme à homme* ou indiquer la zone protégée dans le cas d'une défensive de zone.
- Limiter le marquage sur les attaquants à une distance de 1 mètre

L'esprit sportif

Chaque membre de l'équipe devra manifester un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité.

Préparation à l'épreuve

L'enseignante ou l'enseignant informe les élèves de la formation des équipes et aussi celles qui s'opposeront pour la pratique et l'évaluation.

L'enseignante ou l'enseignant explique aux élèves qu'ils ont le reste de la période pour remplir les sections 1 et 2 de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 2). Tout au long de la période, ils peuvent modifier leur plan mais celui-ci devra être définitif pour la fin de la 2e période.

2e partie de l'épreuve

PHASE DE RÉALISATION DE L'ÉPREUVE EN SITUATION DE MATCH

Déroulement et organisation de la pratique (par terrain)

Les équipes pratiquent leur plan d'action en situation de match pendant le reste de la période et l'ajustent au besoin.

Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

2e temps pédagogique (suite)

DESCRIPTION

A. 2 équipes remplissent les sections 1 et 2 de l'annexe 3 (brouillon et au propre)
B. 2 équipes sont en échauffement ou en attente
C. 2 équipes sont en pratique

À la fin de la 1re période, l'enseignante ou l'enseignant doit reprendre le plan d'action de toutes les équipes. Il pourra le remettre au début de la 2e période.

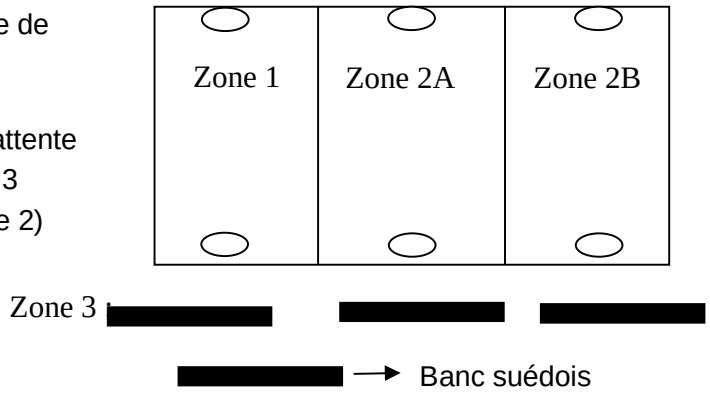
Situation de match

Au besoin, l'enseignante ou l'enseignant :

- Réorganise les équipes (absence ou ajout d'élèves puisque la situation de match se déroulera lors de la 3e période)
- Explique l'ordre de passage
- Distribue l'outil d'évaluation en équipe (annexe 2)

L'enseignante ou l'enseignant détermine l'ordre de passage des équipes :

Zone 1 : Équipes en évaluation
Zone 2A et 2B: Équipes en préparation et attente
Zone 3 : Équipes qui complètent la section 3 de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 2)



Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

3e temps pédagogique

Matériel :	**Durée :** 15 min.

DESCRIPTION

Dans le cas où l'épreuve est passée durant la période d'examens de juin

Le 3e temps pédagogique s'adresse à chaque élève immédiatement après l'épreuve et se limite à l'échange entre l'enseignante ou l'enseignant et l'élève en rapport avec l'outil d'évaluation. Selon le temps disponible, l'enseignante ou l'enseignant pourra poser des questions, soit sur chacune des sections à remplir par l'élève ou sur une des sections en particulier selon les réponses données par l'équipe ou l'élève (voir la copie-type de l'élève à la fin du document).

Dans le cas où l'épreuve est passée durant la 3e ou la 4e étape

Le 3e temps pédagogique s'adresse à tous les élèves en même temps. Par conséquent, deux choix s'offrent à l'enseignante ou l'enseignant :

1er choix

L'enseignante ou l'enseignant place les élèves en équipe et leur demande d'échanger entre eux sur leur démarche dans l'élaboration de leur plan, sur l'exécution des actions motrices ainsi que sur leurs résultats. Après cet échange d'une durée d'environ 5 à 10 minutes, il regroupe les élèves et présente sommairement les résultats apparaissant sur l'outil d'évaluation en rapport avec les éléments observables. Il leur fait part de ses commentaires et de son appréciation.

2e choix

L'enseignante ou l'enseignant regroupe les élèves et les questionne sur leur participation, sur leur démarche dans l'élaboration de leur plan, sur l'exécution des actions motrices ainsi que sur leurs résultats. Il présente sommairement les résultats apparaissant sur l'outil d'évaluation en rapport avec les éléments observables. Il leur fait part de ses commentaires et de son appréciation.

RÈGLEMENTS DU *BALLON BOARD* EN CONTEXTE D'ÉPREUVE

- Matériel : panier de basket-ball (alternative possible : cerceaux au mur à une hauteur minimale de 10 pieds ou 3 mètres), ballon de handball (mou) et des dossards
- Nombre de joueurs : 8 ou 10 (4 vs 4 ou 5 vs 5)
- Terrain : petit terrain de basket-ball (largeur si possible pour le 4 vs 4 ou sur la longueur en 5 vs 5)
- But du jeu : Lancer le ballon uniquement sur la façade du panneau du panier de basket-ball. Le ballon doit retomber au sol sans toucher à l'anneau et dans les limites du terrain pour que l'équipe marque un point. Le but du jeu se rapproche beaucoup de celui du tchoukball.
- Règles du jeu :
    - Si le ballon touche l'anneau ou les bords du panneau, aucun point n'est marqué. À ce moment, la possession du ballon va à l'équipe adverse.
    - Les façons de récupérer le ballon sont : l'interception ou la récupération d'un ballon libre au sol et à la suite d'un lancer au panneau qui touche l'anneau ou les bords.
    - Aucun dribble n'est permis
    - Il est permis de se déplacer avec le ballon en autant que le joueur ne progresse pas vers la cible (déplacement de côté ou vers sa zone défensive)
    - Un lancer au panneau peut être fait à partir de la zone offensive seulement (ligne centrale)
    - Chaque équipe joue contre deux équipes de même force selon le nombre d'élèves de votre classe
    - L'enseignante ou l'enseignant s'assurera de voir chaque équipe à 3 reprises pour, à chaque fois, un temps prédéterminé (ex : 3 x 5 minutes par équipe).
    - Le marquage sur les attaquants se limite à une distance de 1 mètre.
    - Les remises en jeu du ballon se font comme au basket-ball :
        - Au centre du terrain avec une mise en jeu en début de partie;
        - Derrière la ligne de fond du terrain, à la suite d'un but ou d'un mauvais lancer (touche l'anneau ou le côté du panneau, manque le panneau);
        - Sur les lignes de côté, à l'endroit de la faute, à la suite d'une sortie du ballon des limites,
    - Un joueur a 5 secondes pour faire une passe ou un tir.

ANNEXE 1

Outil d'évaluation de l'enseignant

Compétence : ***Interagir*** **dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Cycle : 2e cycle du secondaire Groupe :_____ Date :_____

Légende : √ applique l'élément X n'applique pas l'indice l'élément

Nom	**Échelon de l'échelle**	Sélection d'une stratégie individuelle ou d'équipe selon les exigences	Exécution d'actions individuelles ajustées au but fixé et selon le type d'activité					Manifeste un esprit sportif à différentes étapes de l'activité		Jugement critique sur le plan d'action ainsi que sur sa prestation…		Utilisation des résultats pour améliorer la coopération, les prestations et les plans d'actions	
		Choisit des principes d'action, des modes de communication et des rôles à jouer selon les contraintes	Se place et se déplace selon le plan établi				Se place et se déplace selon les mouvements ou les actions de son ou ses partenaires et de son ou ses opposants	Applique les règles de jeu et de sécurité	S'adresse aux pairs (partenaires ou opposants) avec politesse	Explique les causes de ses réussites et de ses difficultés	Explique la réussite ou non du plan élaboré	Propose des ajustements à ses actions motrices	Propose des ajustements au plan à la suite de l'évaluation
			Principe d'action offensif no 1	Principe d'action offensif no 2	Principe d'action défensif no 1	Principe d'action défensif no 2							

ANNEXE 2

Outil d'évaluation en équipe

Cycle : 2e cycle du secondaire Groupe : _____ Date : _____

Élaboration du plan d'action (choix de la stratégie)

Choix des quatre principes d'action (2 en attaque, 2 en défense)
En attaque : 1- 2- En défense: 1- 2-

Section 1

Type de stratégies offensives choisies			
	Contre-attaque, longue passe, triangle, surnombre, etc.		
	Stratégie 1	**Stratégie 2**	**Stratégie 3**
En attaque			

Type de stratégies défensives choisies						
	Homme à homme					
	Nom des joueurs de l'équipe					
En défense						
	Nom de l'opposant que je marque en défensive					

Type de stratégies défensives choisies			
	Défensive de Zone		
	Indiquer la zone protégée		
En défense (dessine un croquis des zones défensives et identifie celle que tu protègeras)			

Aide-mémoire pour l'enseignante ou l'enseignant (si désiré)

Section à remplir par l'enseignante ou l'enseignant lors de la passation de l'épreuve			
Partie #	**Nombre de passes**	**Zone atteinte**	**But marqué**
1			
2			
3			
4			
5			

Outil d'évaluation en équipe

Critère d'évaluation	Élément observable
Sélection d'une stratégie individuelle ou d'équipe selon les exigences de l'activité physique.	**Choisit des principes d'action, des modes de communication et des rôles à jouer selon les contraintes établies par l'enseignant**

Répondre en équipe après avoir élaboré le plan d'action

En attaque, nous avons choisi cette stratégie _____ parce que :
En défense, nous avons choisi cette stratégie _____ parce que :
Nous avons choisi (ou utilisé) un mode de communication (verbal et/ou non-verbal). Lequel et pourquoi? :

Section 2

Critère d'évaluation	Éléments observables
Jugement critique sur le plan d'action ainsi que sur sa prestation et celle de son ou ses partenaires en fonction des résultats obtenus.	**- Explique les causes de ses réussites et de ses difficultés. - Explique la réussite ou non du plan élaboré.**

Répondre individuellement après avoir appliqué le plan d'action dans le jeu

Nom	Ce que j'ai réussi le mieux	Ce que j'ai eu le plus de difficulté	Le plan a réussi ou échoué parce que

Critère d'évaluation	Éléments observables
Utilisation des résultats de l'évaluation pour améliorer la coopération, les prestations et les plans d'action.	**Avec ses coéquipiers et à la suite de l'évaluation : - Propose des ajustements à ses actions; - Propose des ajustements au plan d'action.**

Section 3

Répondre en équipe après avoir appliqué le plan d'action dans le jeu

Nom	Les ajustements à mes actions	Les ajustements au plan

ANNEXE 3

Échelle des niveaux de la compétence *INTERAGIR*

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

5 *Compétence marquée*

Apporte des ajustements au plan d'action au cours de l'activité en réaction aux problèmes survenus.

4 *Compétence assurée*

Coopère à l'élaboration d'un plan d'action en tenant compte des forces et des difficultés de chacun et d'un ou des opposants et justifie ses choix de stratégies. Exécute une variété d'actions avec efficacité pour jouer différents rôles selon le plan d'action (ex. : attaquant, défenseur, soutien, voltigeur). Se synchronise avec son ou ses partenaires ou avec l'objet selon la situation. Émet, selon la situation et au moment opportun, des messages clairs à son ou ses partenaires et des messages trompeurs à son ou ses opposants. Évalue sa démarche et explique les ajustements apportés.

3 *Compétence acceptable*

Coopère à l'élaboration d'un plan d'action en utilisant au besoin des ressources suggérées par l'enseignant. Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives pour jouer le rôle prévu au plan d'action. Émet des messages à son ou ses partenaires selon la situation. Évalue sommairement le plan, la coopération et les prestations, et procède à des ajustements. Relève des apprentissages pouvant être réinvestis dans d'autres tâches ou types d'activités physiques. Respecte les règles de sécurité au cours des pratiques d'activités physiques et adopte des attitudes positives (ex. : esprit sportif, entraide, persévérance).

2 *Compétence peu développée*

Coopère sporadiquement à l'élaboration du plan d'action avec l'aide de l'enseignant. Applique, malgré certaines difficultés, des stratégies du plan d'action en exécutant quelques actions offensives, défensives ou coopératives ajustées à la situation. Relève, avec de l'aide, ses réussites et ses difficultés. Apporte des améliorations lorsque des pistes sont proposées.

1 *Compétence très peu développée*

Réalise partiellement la démarche malgré une aide constante. Exécute des actions offensives, défensives ou coopératives de manière peu efficace (ex. : tient peu compte du plan d'action, maîtrise peu les principes d'action, de communication et de synchronisation).