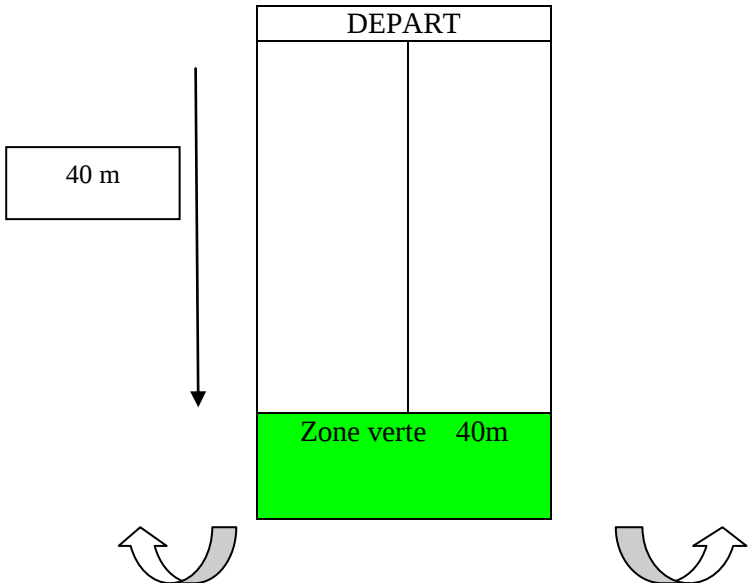


SITUATION D'ÉVALUATION	ÉVALUATION DES COMPÉTENCES DES PROGRAMMES
<u>But :</u> - Courir le plus vite possible. <u>Organisation :</u> - Espace : la cour - Matériel : un sifflet et un chronomètre gérés par l'enseignant, plots, tracés de couloirs ou plots. - Les coureurs : 2 équipes de coureurs. Une équipe par couloir. - Le départ (starter) : un élève donne le départ (prêt au départ: bras en V ; départ : frappé des mains au dessus de la tête). - Les juges et les secrétaires : 4 élèves. Au coup de sifflet de l'enseignant chaque juge donne le résultat à son coureur et le secrétaire le note.  <u>Critère de réussite :</u> - Se situer dans la zone verte (en moins de 8 s) au coup de sifflet de l'enseignant (au moins 3 fois).	Réaliser une performance Courir vite Connaissances - Les différents espaces et leur orientation. - La distance à parcourir. - Sa performance. - Les règles de sécurité : ne pas couper la course d'un camarade, ne pas changer de couloir. Capacités - Réagir vite au signal de départ. - Courir en ligne droite / courir en couloir. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. - Assurer différents rôles (coureur, juge, starter, secrétaire). Attitudes - Se concentrer avant le départ pour produire un effort bref et intense - Respecter les règles de fonctionnement et de sécurité. ÉVALUATION DU SOCLE COMMUN Compétence 7 L'autonomie et l'initiative. Contribution à l'évaluation de l'item Maîtriser quelques conduites motrices : courir Critère(s) pour définir le niveau « acquis » : Courir une distance de 40m en moins de 8 s (au moins 3 fois) Contribution à l'évaluation d'autres items Respecter les autres et les règles de vie collective