

COMPETENCE SPECIFIQUE

"Réaliser une performance mesurée "

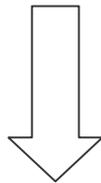
COMPETENCE GENERALE

"Appliquer des règles de vie collective"

CYCLE 2

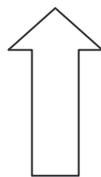
ACTIVITE ATHLETIQUE

- Module d'Apprentissage n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Etre capable de juger précisément des performances*
- *Connaître les règles, les respecter et les faire respecter*
- *Améliorer ses manières de courir, de sauter et de lancer*



LANGAGE OUTIL

- *Ecrire ce que l'on a fait et ressenti*
- *Commenter et analyser ce que l'on a observé*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS												
<p>Entrée en activité</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> d'entrer en activité athlétique de s'approprier les règles nécessaires à la situation de référence. 	<p>1 – "Vider les camps" - page 3</p> <p>2 – "Les défis par équipe" - page 4</p>	<p>➤ Pour chaque atelier proposé, le maître amène progressivement les éléments nécessaires à la mise en action des élèves :</p> <ol style="list-style-type: none"> il donne le but de la tâche il précise les consignes il définit les critères de réussites il affine les règles il assure la rotation dans les rôles 												
<p>Situation de référence</p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> récolter des résultats de performance individuelle identifier des axes de travail autour des règles et des rôles 	<p>"Le triathlon" pages 5 - 6 - 7 - 8</p> <p>Passer dans le rôle d'athlète et dans un autre rôle à chaque atelier</p> <p>Fiche de traitement des rôles Page 9</p>	<p>➤ Les résultats sont collectés sur un tableau général .</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOM</th> <th>Course</th> <th>Saut</th> <th>Lancer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>➤ Un bilan est fait sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> difficultés à appliquer les règles ; difficultés à tenir les rôles de juge ; difficultés à respecter la rotation sur les différents rôles. 	NOM	Course	Saut	Lancer	X	2	3	4	Y	0	4	2
NOM	Course	Saut	Lancer											
X	2	3	4											
Y	0	4	2											
<p>Structuration - apprentissage</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> de s'engager dans son rôle d'athlète. de tenir efficacement les rôles de juge et d'observateur d'augmenter l'autonomie de fonctionnement en ateliers d'utiliser les mêmes règles de manière égale 	<p>1 – "Le sprint à la loupe" - page 10</p> <p>2 – "Les pas de géants" - pages 11 et 13</p> <p>3 - "De plus en plus grand" – pages 12 et 13</p> <p>4 -"Lancer droit" - page 14</p> <p>5 – "Lancer haut et loin" – pages 15 et 16</p>	<p>➤ Pour une meilleure circulation des groupes d'élèves, il paraît souhaitable de mettre en place simultanément 2 situations d'apprentissage</p>												
<p>Situation de référence finale</p> <p>Evaluation des progrès réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> au niveau des performances individuelles pour appliquer les règles pour tenir les rôles pour récolter des performances. 	<p>"Le triathlon" pages 17 - 18 - 19 - 20</p>	<p>➤ Chaque élève a sa fiche de résultats.</p> <p>➤ En lancer et en saut faire des zones en fonction des résultats du plus faible et du plus fort de la classe.</p> <p>➤ En course : arriver à des groupes de même niveau, grâce aux défis lancés tout au long du module.</p>												

"Vider les camps"

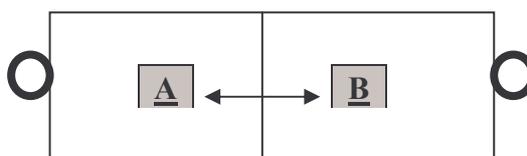
Phase d'ENTREE

"Construire les règles de jeu"

DISPOSITIF : 3 ateliers construits sur le même schéma (un terrain de 5x10 m)

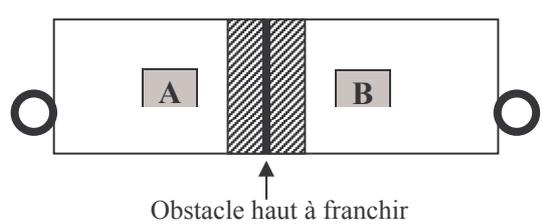
Au départ les ateliers ne fonctionnent pas en simultanéité.

Sur chaque atelier s'affrontent 3 équipes (3/4 joueurs). Les équipes A et B s'affrontent, l'équipe C juge. Les rôles changent (établir une feuille pour noter la rotation et les résultats).



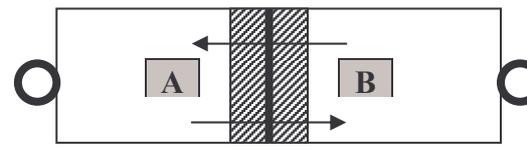
COURSE

- Au signal, les joueurs partent de leur camp et vont prendre un objet dans la caisse adverse, qu'ils rapportent dans leur caisse.
- La première équipe dont tous les joueurs sont revenus a gagné (*1).



LANCER

- Des ballons sont disposés en nombre égal dans chaque camp.
- Au signal chaque équipe envoie les ballons dans le camp adverse
- Durée du jeu 30 secondes.
- A la fin du jeu les juges comptabilisent les ballons se trouvant dans chaque camp.

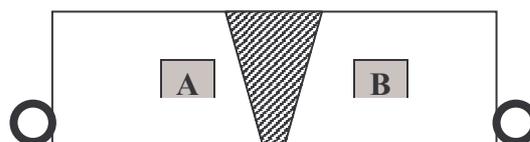


SAUT

- Le but est le même que pour la course mais il y a une rivière à franchir (*2).
- Si l'on a mis le pied dans la rivière, on ne peut pas prendre un objet, on sort sur le côté et on ne peut déposer son objet dans la caisse.

Variables

- (*1) les coureurs peuvent s'élancer les uns après les autres et se passer le relais.
- (*2) la largeur de la rivière devrait permettre à tous de réussir. On peut établir une rivière en forme d'entonnoir ou les élèves s'étalonnent.



"Les défis"

Phase d'ENTREE

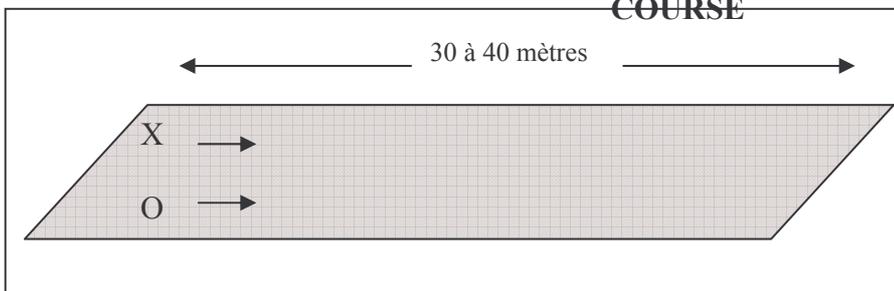
"S'approprier les règles nécessaires à la Situation de Référence"

BUT : LANCER, SAUTER plus loin et COURIR plus vite que l'autre pour remporter un maximum de points

DISPOSITIF : 3 ateliers à mettre en place sur un terrain si possible assez grand (terrain de foot en largeur par exemple)

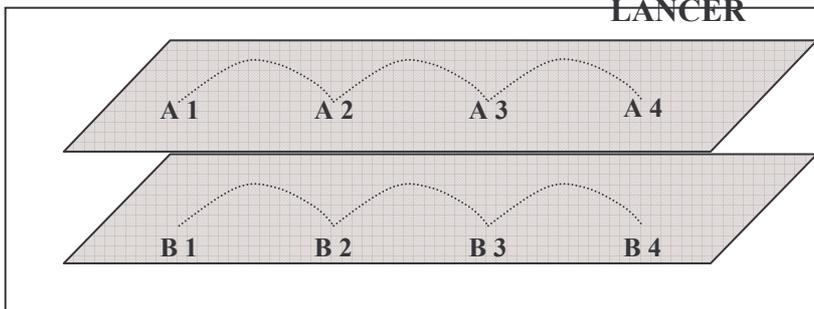
Sur chaque atelier s'affrontent 3 à 4 joueurs : les joueurs A et B s'affrontent, les joueurs C et D jugent. Les rôles changent (établir une feuille pour noter la rotation et les résultats).

COURSE



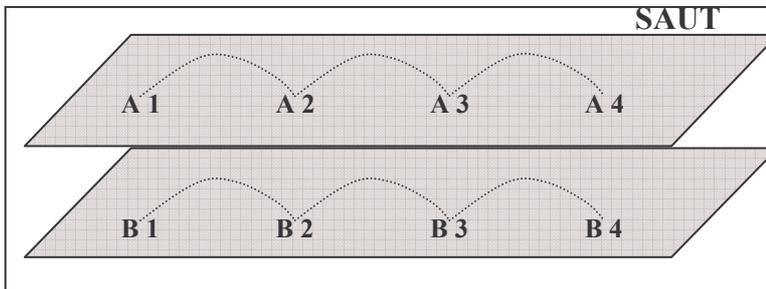
- Il s'agit d'aller défier un coureur de l'équipe adverse. Si l'on remporte la course, on marque un point pour son équipe.
- Tous les joueurs de chaque équipe doivent passer.
- Ce sont les juges qui valident le vainqueur

LANCER



- Chacun des lanceurs de chaque équipe lance à tour de rôle ; le premier (A1, B1) à partir de la ligne des départs, le second (A2, B2) à partir du point de chute de l'engin du 1^{er} et ainsi de suite.
- Les juges indiquent par un plot le point de chute/nouveau départ du lanceur.
- Lorsque les 4 lanceurs sont passés, on recommence jusqu'à traverser le terrain.

SAUT



- Sur le même principe que les lanceurs, il s'agit de franchir la plus grande rivière possible.
- Les juges indiquent les appuis d'arrivée du sauteur par un plot, le nouveau coureur peut se reculer pour prendre de l'élan, mais il doit sauter à partir du plot (sinon pénalité ou essai nul... à fixer dans les règles).

Variable :

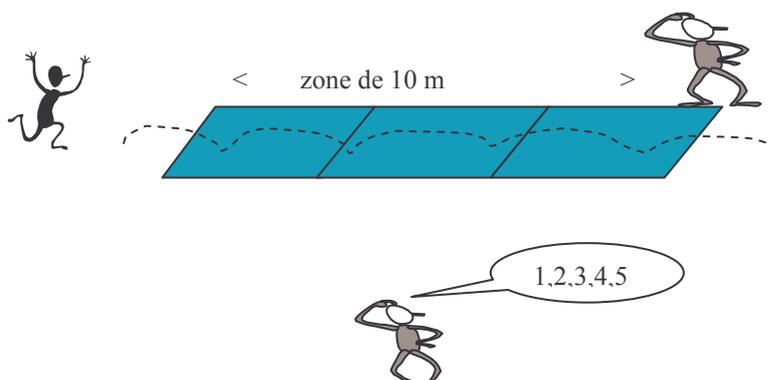
La course peut aussi se faire avec des haies.

SITUATION DE REFERENCE INITIALE*"LE TRIATHLON"*

FONCTIONNEMENT GENERAL : Par groupes de 2, passer sur les 3 ateliers différents ci-dessous :
Saut – lancer – course, et tenir alternativement les rôles "d'athlète" et de "juge".
Vous disposez de (X) minutes par ateliers.

SAUT : "Les pas de géant"

BUT : "Traverser la rivière avec le moins d'appuis possible"

DISPOSITIF :**CONSIGNES :**

- Au juge : "Tu comptes « FORT » chaque appui au sol dans la zone et le 1° hors zone (ex: le 5) et tu notes le résultat sur la fiche individuelle."
- Au sauteur : "Tu réalises 2 essais, après avoir choisi ta distance d'élan."

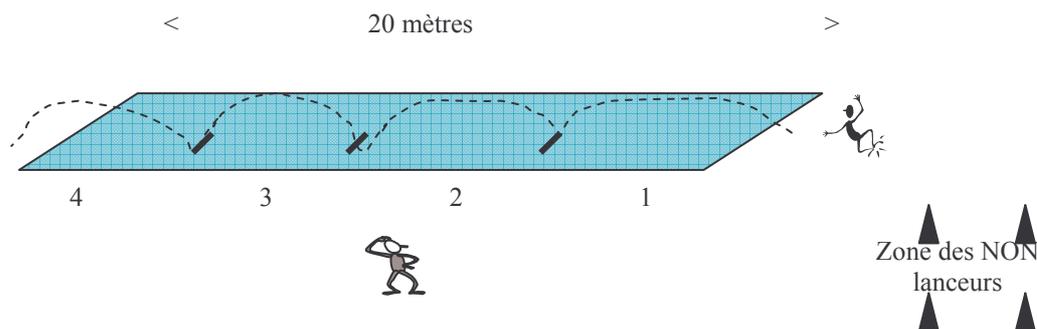
CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins d'appuis possible.

LANCER : "Fort comme un(e) ..."

BUT : "Traverser le désert avec le moins de jets possible"

DISPOSITIF : balles lestées ou ballons



CONSIGNES :

- Au juge : "Tu places un repère (latte, plot) au point de chute de l'objet lancé."
"Tu comptes les jets" - "Tu valides le lancer si l'objet tombe dans la zone délimitée."
- Au lanceur : "Tu avances, en relançant à partir du repère du jet précédent" – "Tu disposes de 2 traversées."

REMARQUES :

- le JUGE regarde toujours le lanceur.
- Tous les autres élèves se trouvent dans la zone délimitée.

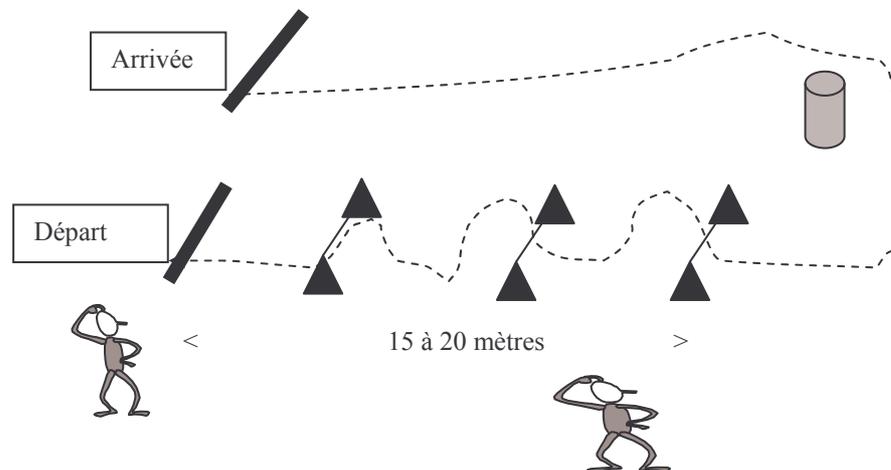
CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins de lancers possible.

COURSE : "Rapide comme l'éclair"

BUT : Franchir les obstacles puis tourner autour du cône pour venir « couper » la ligne d'arrivée

DISPOSITIF : Chaque élève rencontre 2 à 3 adversaires différents à l'intérieur du groupe.
Deux coureurs s'affrontent sur 2 parcours en parallèle.



CONSIGNES :

- Aux juges : "Sur chaque parcours, un juge replace les haies tombées" – "Tu donnes le départ puis tu juges le premier qui franchit la ligne d'arrivée."
"Vous inscrivez 1 point pour le premier, et 2 points pour le second."
- Aux coureurs : "Vous partez au signal du «starter »." – " Vous franchissez les haies, puis vous tournez autour de la borne, pour ensuite courir au - delà de la ligne d'arrivée."

CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins de points possible en 2 défis.

FICHE DE RESULTATS

	<i>"rapide comme l'éclair "</i> 2 points = gagné 5 points = perdant 10 points = non fait	<i>" fort comme un(e) ..."</i> nombre de lancers 10 points = non fait	<i>" les pas de géant"</i> nombre de bonds 10 points = non fait
1 ^{er} essai			
2 ^{ème} essai			
TOTAL Somme des 2 essais			
Total de points	+	+	

ANALYSE DES FICHES

En 2 temps : - le premier sur les performances récoltées
- le 2^{ème} sur la gestion de cette situation de référence et de ses exigences.

1 - Sur le total de points marqués lors du triathlon.

Remarque : il faut totaliser le moins de points possible sur l'ensemble des ateliers
Ceux qui n'ont pas 2 essais partout ne seront pas classés

- Est ce que des élèves n'ont pas effectué les 2 essais à chaque atelier ?
- Reprendre chacun des ateliers : Pourquoi certains ont obtenu peu de points ?

2 - Quelles sont les remarques à faire sur l'organisation, prendre atelier par atelier :

- La mise en place du matériel et sa gestion au cours de la séance.
- Le rôle de juge.
- Le temps

Lister les points positifs et ce qui a posé des difficultés.

Présentation du traitement des problèmes

Le tableau ci-dessous synthétise les articulations possibles dans les situations d'apprentissage entre les différents problèmes repérés :

- sur le plan moteur en lancer, en saut et en course (1^{ère} colonne)
- sur le plan des rôles (2^{ème} ligne)

Pour illustrer la manière de traiter un problème lié au rôle, on a choisit une seule situation pédagogique. Il est évident et souhaitable que de ces problèmes peut-être traité dans les autres situations d'apprentissage.

Exemple : "soutenir l'attention" peut aussi se travailler en lancer droit ou en courir vite.

Problèmes sur le plan MOTEUR	Problèmes repérés sur le plan des ROLES				
	Soutenir l'ATTENTION	PRECISION des observations	Respect de la SECURITE	Tenue des FICHES	Perte de temps pour s'ORGANISER
LANCER DROIT			Exemple : "Lancer droit" – page 14		
LANCER HAUT				Exemple : "Lancer haut et loin" pages 15 et 16	
SAUTER en BONDISSANT	Exemple : "Les pas de géant" page 11				
SAUTER avec GRANDES FOULEES					Exemple : "De plus en plus grand" pages 12 et 13
COURIR VITE		Exemple : "Le sprint à la loupe" page 10			

Situation d'APPRENTISSAGE

"Réagir vite à un signal et maintenir sa vitesse"
 "Etre précis dans les résultats repérés"

"Le sprint à la loupe"

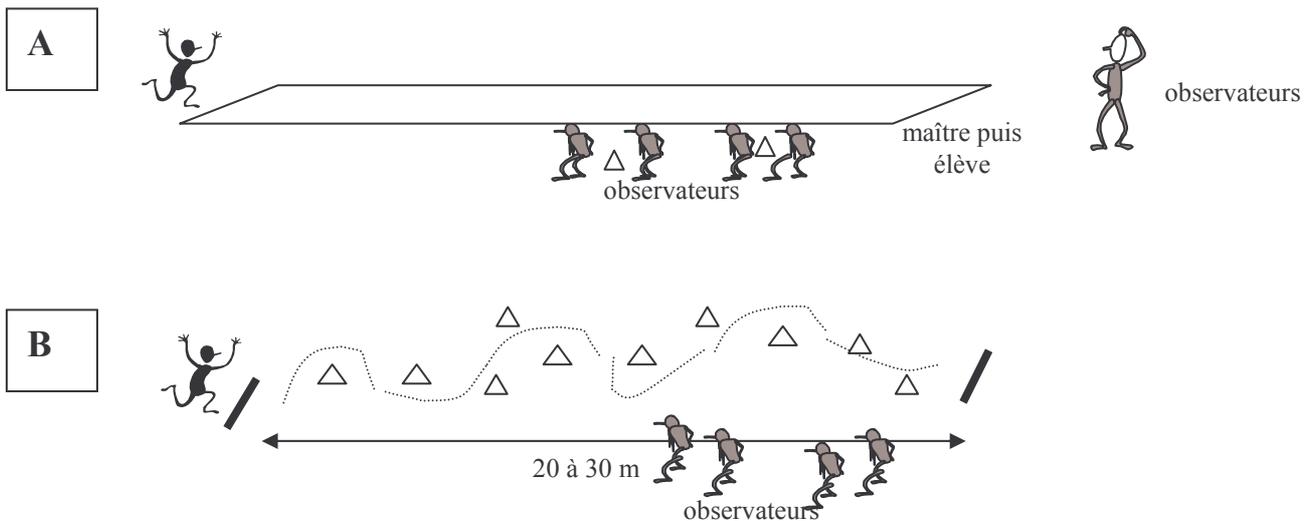
BUT : « Pour les coureurs, aller le plus loin possible pendant le temps donné
 et pour les observateurs, repérer précisément la distance parcourue »

DISPOSITIF : 2 dispositifs qui peuvent être mis en place dans une même séance, l'un après l'autre ou simultanément. Prévoir de les démultiplier en fonction du nombre d'élèves de la classe.

Les élèves coureurs essaient de parcourir la plus grande distance en 6 secondes ; ils passent 3 fois de suite (retour au départ en marchant)

Les élèves observateurs sont par 2 groupes de 2 : prévoir une zone d'observation pour chaque groupe.

Dans un premier temps c'est le maître qui donne les départs et qui chronomètre, puis ce sont progressivement les élèves.

**CONSIGNES :**

- Au coureur : « Tu cours le plus vite possible jusqu'au signal de fin du temps »
- Aux observateurs : « Au signal de fin du temps, vous regardez bien où se trouve le coureur :
 « Pour le dispositif A, vous placez un cône pour marquer la distance parcourue »
 « Pour le dispositif B, vous comptez combien le coureur a réussi à dépasser de cônes dans le slalom »

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour le coureur : avoir couru pendant les 6 secondes sans ralentir.
- Pour un groupe de 2 observateurs : être parvenu à se mettre d'accord

"Les pas de géants"

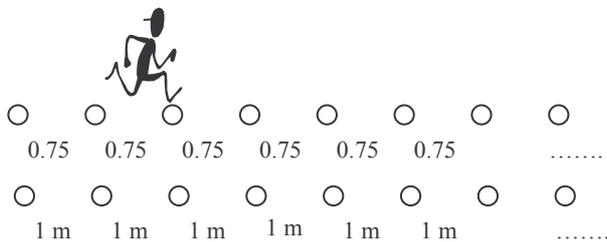
Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à enchaîner des impulsions"
"Observer différentes manières de faire"

BUT : trouver le parcours qui vous permet d'enchaîner les bonds les plus grands .

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves maximum : 1 bondisseur, 1 en attente, 2 observateurs .

Les 4 élèves installent le matériel en s'aidant de différents gabarits : cerceaux plats, lattes,
Les observateurs restent dans leur rôle pendant que les bondisseurs effectuent 5 essais chacun
Pour faciliter l'installation, prévoir un gabarit : corde avec des repères espacés régulièrement



REMARQUE

Différents parcours, de difficulté croissante, sont installés en parallèle :
1 mètre, 1,25 mètre, à étalonner suivant les possibilités des élèves

CONSIGNES :

- Au BONDISSEUR : "Tu as dix essais pour essayer les différents parcours et pour repérer l'espacement maximum que tu es capable d' enchaîner . Tu peux faire varier ta prise d' élan "
- Aux OBSERVATEURS : "le premier, tu juges si le bondisseur franchit correctement les différents espaces, puis tu notes sur la fiche, à la fin des dix essais, le parcours réalisé, le plus difficile" - "Le deuxième, tu repères les différentes façons d' enchaîner les bonds"

CRITERES DE REUSSITE :

- BONDISSEUR : tu réussis au moins un parcours .
- OBSERVATEUR : tu es capable de différencier des manières de faire en fonction d' un critère (vitesse, hauteur des bonds ...)

VARIABLES :

- vous pouvez installer des obstacles bas entre les cerceaux .
- vous faites varier le nombre d'espaces de chaque parcours (5 à 10)

"De plus en plus grand"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à enchaîner des foulées de plus en plus grandes"
 "Gérer efficacement l'atelier"

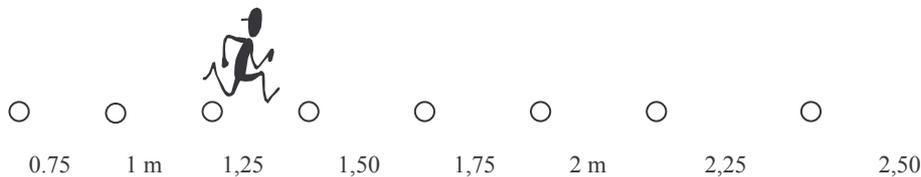
BUT : Aller le plus loin possible en posant un seul pied par espace .

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves maximum : 1 bondisseur, 1 en attente, 2 observateurs .

Les 4 élèves installent le matériel : cerceaux plats, bandes en caoutchouc, marques au sol, en s'aidant d'un gabarit étalonné : ex. repères à 1m - 2,25 m - 3,75 m - etc...

Les observateurs restent dans leur rôle pendant que les bondisseurs effectuent 5 essais chacun .

Vous disposez de 15 minutes pour passer dans tous les rôles .



CONSIGNES :

- Au groupe en charge d'installer cet atelier : "A deux, vous tendez le gabarit, pendant que les deux autres élèves disposent les cerceaux . La mesure est prise à l'intérieur du cerceau du côté du départ "
- Au BONDISSEUR : "Tu essaies d'aller le plus loin possible en posant un seul pied dans chaque espace" - "Tu as cinq essais pour réaliser ton record"
- Aux JUGES : "le juge, tu comptes le nombre de bonds valables (cerceaux non mordus) et le marqueur, tu notes sur la fiche le nombre de bonds réalisés à chaque essai : voir page 13"

CRITERES DE REUSSITE :

- Enchaîner au moins une fois cinq bonds .
- Etre passé à tous les rôles .

VARIABLES :

- prévoir différents types de parcours (gabarits plus ou moins progressifs) : écartement des repères en progression de 15, 20, 25 centimètres
- on peut démarrer par des espacements plus ou moins importants (prendre la première marque du gabarit sur le troisième espace par exemple .)

Fiche d'observation " LES PAS DE GEANTS "

	Noter le parcours le plus difficile qui a été réalisé avec succès				
<u>NOMS</u>	Date :	Date :	Date :	Date :	Date :

A la fin des dix essais du « bondisseur », le marqueur note le code du parcours le plus difficile qui a été réussi (code couleur, ou distance entre les cerceaux).

Tu dois réussir au moins un parcours .

Fiche d'observation " DE PLUS EN PLUS GRAND"

	Noter le nombre de bonds valables à chaque essai .																													
<u>NOMS</u>	Date :					Date :					Date :					Date :					Date :									

En face de chaque nom, tu notes le nombre de bonds valables dans chacune des cases .

Tu as cinq essais .

Tu dois avoir au moins un cinq .

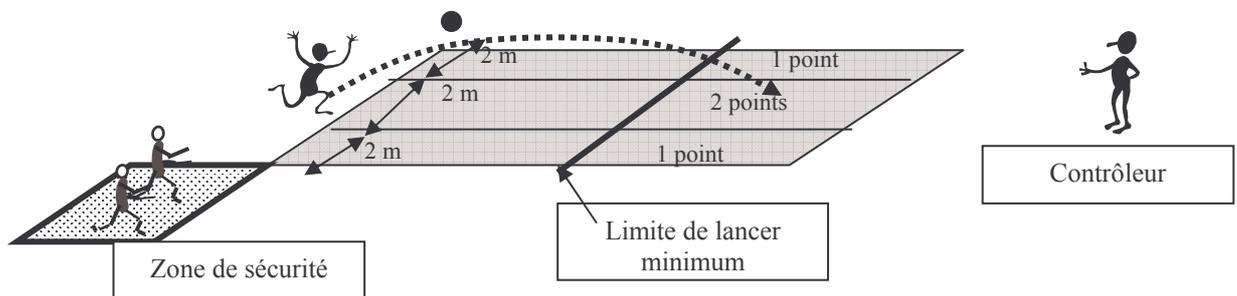
"Lancer droit"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à lancer dans l'axe"
"Respecter les règles de sécurité"

BUT : Marquer le plus de point en lançant dans le couloir devant moi

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves maximum : 1 lanceur, 2 en attente, 1 contrôleur
Le contrôleur reste dans son rôle pendant que les 3 autres tournent sur le rôle de lanceur
Balles lestées ou ballons



CONSIGNES :

REMARQUES de SECURITE

Les NON lanceurs se placent dans la zone de sécurité
Le lanceur en attente ne va ramasser les balles que lorsque le lanceur a lancé ses 3 balles

- Au LANCEUR : "tu lances successivement tes 3 balles, si possible dans le couloir central, et au delà de la limite minimum pour marquer tes points"
- Au CONTROLEUR : "tu donnes le signal de lancer quand tu es prêt et que les non-lanceurs sont dans la zone de sécurité"
"tu annonces le nombre de points marqués par le lanceur"

CRITERES DE REUSSITE :

- Arriver à marquer 5 points sur 6 par série de lancer
- Etre passé dans tous les rôles et avoir respecté les règles de sécurité

VARIABLES :

- en fonction des groupes, raccourcir ou allonger la limite minimale de lancer
- lorsque la réussite est stabilisée, faire lancer avec élan, plus vite, ...

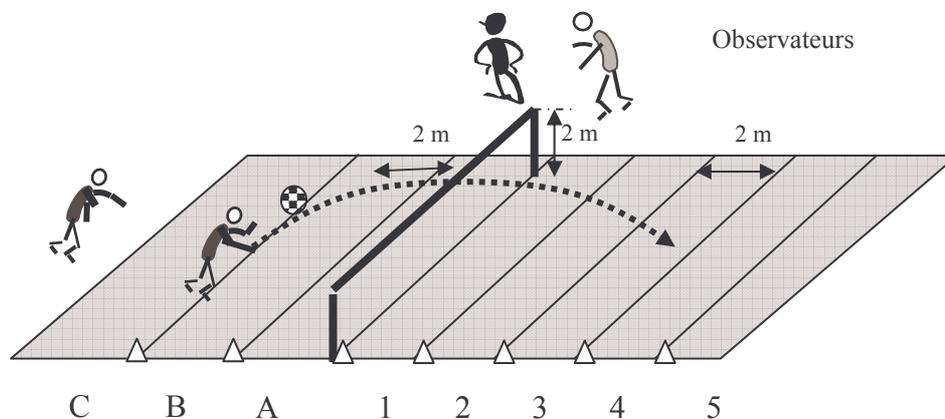
"Lancer haut et loin"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à lancer plus haut"
 "Apprendre à remplir une fiche
 d'observation"

BUT : Lancer le plus loin possible par dessus un obstacle

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves maximum : 1 lanceur, 1 en attente, 2 observateurs
 Une fiche d'observation par élève - Balles lestées ou ballons -
 Les observateurs restent dans leurs rôles pendant que les lanceurs font 3 séries de lancer
 L'obstacle haut, à environ 2 mètres, peut être un fil tendu entre 2 poteaux, la barre transversale d'un but de foot, ...



CONSIGNES :

- Au LANCEUR : "tu choisis l'endroit d'où tu vas lancer, plus ou moins loin de l'obstacle à franchir"
 "tu lances successivement tes balles loin par dessus l'obstacle"
- Aux OBSERVATEURS :
 "l'un de vous donne le signal de lancer au lanceur quand vous êtes prêts"
 "vous regardez de quelle zone il a lancé : A ou B, et dans quelle zone la balle est tombée : 1 - 2 - 3 - 4 - 5"
 "vous marquez sur sa fiche les zones atteintes"

CRITERES DE REUSSITE :

- Trouver d'où on lance le plus loin
- Remplir correctement sa fiche

REMARQUE

pour aider les élèves à progresser, on peut guider l'observation sur le type de trajectoire produite : haute, allongée, ...

VARIABLES :

- en fonction des groupes, rabaisser ou relever l'obstacle de lancer
- faire observer progressivement les différents points énumérés ci-dessus

Fiche d'observation de "Lancer haut et loin"

NOM DU LANCEUR

NOM DE L'OBSERVATEUR

Zone d'où tu as lancé	Obstacle non franchi	Zones atteintes				
		1	2	3	4	5
A						
B						
C						

Mettre une croix dans la zone de l'impact de la balle lestée correspondant à la même ligne que la zone d'envoi choisi : A ou B ou C

Pour les balles qui n'ont pas franchi, mettre la croix dans la colonne « obstacle non franchi »

Fiche d'observation de "Lancer haut et loin"

NOM DU LANCEUR

NOM DE L'OBSERVATEUR

Zone d'où tu as lancé	Obstacle non franchi	Zones atteintes				
		1	2	3	4	5
A						
B						
C						

Mettre une croix dans la zone de l'impact de la balle lestée correspondant à la même ligne que la zone d'envoi choisi : A ou B ou C

Pour les balles qui n'ont pas franchi, mettre la croix dans la colonne « obstacle non franchi »

SITUATION DE REFERENCE FINALE

"LE TRIATHLON"

Organisation générale

La classe est divisée en 6 groupes.

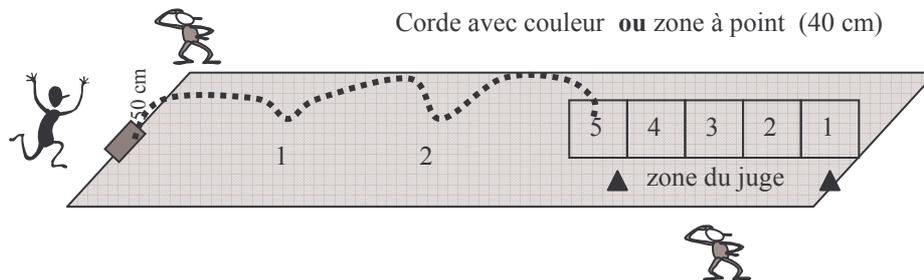
Chacun des groupes doit gérer ses prises de performances dans un temps déterminé (environ 10 minutes par atelier pour 4 élèves).

Les dispositifs sont dédoublés ou bien on fait alterner un passage sur un atelier avec un temps de repos

SAUT : "Les pas de géant"

BUT : " Sauter le plus loin avec 3 bonds "

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- Aux juges : "le n°1 : Tu vérifies si l'appel s'effectue dans la zone."
"le n°2 : Tu places un objet sur le lieu du 3^{ème} appui et tu annonces le nombre de points marqués au 1^{er} juge", qui note le résultat sur la fiche individuelle."
- Au sauteur : "Tu réalises 2 essais, après avoir choisir ta distance d'élan et en prenant ton impulsion sur la zone de « moquette »."

CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins de points possible.

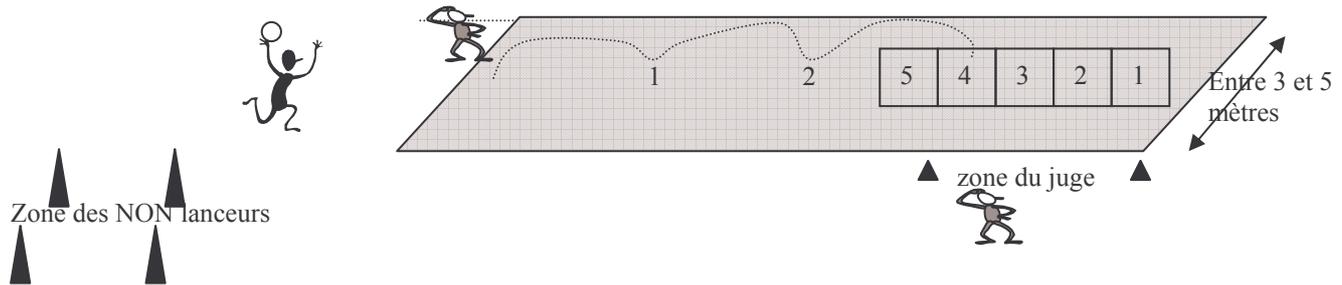
LANCER : "Fort comme un(e) ..."

BUT : "En 3 jets successifs, lancer l'objet le plus loin possible "

DISPOSITIF : balles lestées ou ballons

Du matériel de marquage , lattes en bois, cônes, ...

Zone à POINTS : à étalonner en fonction des 2 niveaux extrêmes de la classe



CONSIGNES :

- Aux juges : "Le n° 1 : tu donnes le signal au lanceur quand tout le monde est placé, puis tu vérifies que l'engin soit lâché avant la 1^{ère} latte et tu places une latte aux points de chute 1 et 2."
"le n° 2, tu places un objet à la réception du 3^{ème} jet et tu notes le résultat sur la fiche individuelle."
- Au lanceur : "Tu réalises 2 essais, après avoir choisi ta distance d'élan, en ne lâchant pas l'engin après les lattes placées au sol, sinon tu recommences ton essai"

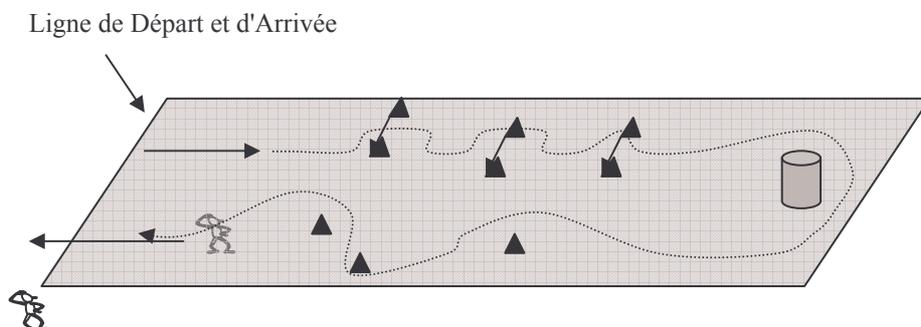
CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins de points possible.

COURSE : "Rapide comme l'éclair"

BUT : " Faire le parcours plus vite que son adversaire : DEFI "

DISPOSITIF : La distance de course d'un « aller » est de 15 à 20 mètres maximum.
La hauteur des haies correspond à la taille des genoux.
On installe deux parcours en parallèle.
L'enseignant organise les duos pour les défis



CONSIGNES :

- Aux juges : "Vous êtes en face de la ligne d'arrivée pour donner le départ et pour noter le résultat sur la fiche individuelle : Vous inscrivez 1 point pour le premier, et 2 points pour le second."
- Aux coureurs: "Au signal du starter, vous partez sur le parcours d'obstacle, puis vous tournez derrière le plot pour sprinter jusqu'à la ligne d'arrivée que vous franchissez"

CRITERE DE REUSSITE :

- Totaliser le moins de points de points possible en 2 défis.

FICHE DE RESULTATS

	<i>"rapide comme l'éclair "</i> 2 points = gagné 5 points = perdant 10 points = non fait	<i>" fort comme un(e) ..."</i> nombre de lancers 10 points = non fait	<i>" les pas de géant"</i> nombre de bonds 10 points = non fait
1 ^{er} essai			
2 ^{ème} essai			
TOTAL Somme des 2 essais			
Total de points	+	+	

Remarque :

on peut attribuer un point supplémentaire à l'ensemble d'un groupe si des élèves n'ont pas effectué leurs deux performances à chacun des ateliers. Cet élément peut mettre en évidence la gestion de l'atelier.