

inspection académique
Charente - Maritime



Éducation
nationale



VOILE SCOLAIRE



ÉQUIPE EPS DE LA CHARENTE MARITIME

SOMMAIRE

Introduction	3
1 La voile scolaire: sa spécificité	
1.1 la voile scolaire dans le cadre de l'EPS.	4
1.2 les compétences dans les domaines transversaux en EPS	5
1.3 les compétences générales et les connaissances	5
1.4 les compétences spécifiques	9
2 L'activité voile.	
2.1 définition	10
2.2 éléments essentiels - problèmes fondamentaux	10
2.3 les ressources sollicitées chez les élèves	10
2.4 les composantes de l'activité	11
2.5 les savoirs en voile à l'école - les compétences spécifiques	12
2.6 les niveaux d'habiletés	12
2.7 l'évaluation	14
3 Des organisations aux situations d'apprentissage	
3.1 différents types d'organisation de l'activité voile	17
3.2 des organisations pour les séances de voile	17
3.3 le répertoire des tâches motrices	19
Annexes : aspects réglementaires de l'activité voile	37
glossaire	39
grille d'évaluation	40
bibliographie	41

INTRODUCTION

Notre département affiche une forte identité maritime, notamment orientée vers la voile comme activité de loisir et activité professionnelle.

Chaque année plus de 5000 élèves du premier degré (cycle 3) participent à un module d'activité voile.

C'est le résultat de volontés communes : celle des collectivités territoriales qui ont mis à disposition du personnel et du matériel et celle des personnels de l'éducation nationale.

Cette activité dans le cadre de l'école possède une particularité : la conduite des séances et l'organisation du module se réalisent en partenariat.

L'enseignant même s'il conserve l'entière responsabilité pédagogique des séances collabore avec un intervenant titulaire du Brevet d'Etat d'Eduteur Sportif de Voile.

Dans ce cadre particulier, pour permettre un réel travail en partenariat, l'équipe EPS 17 a élaboré ce dossier.

Il se veut être une référence commune pour les différents acteurs de l'enseignement de la voile scolaire dans le département.

Ce document a été réalisé avec l'aide d'enseignants lors de deux stages de voile durant l'année scolaire 1998/1999. Il a été remanié en septembre 2002 en fonction des programmes de l'école primaire de février 2002.

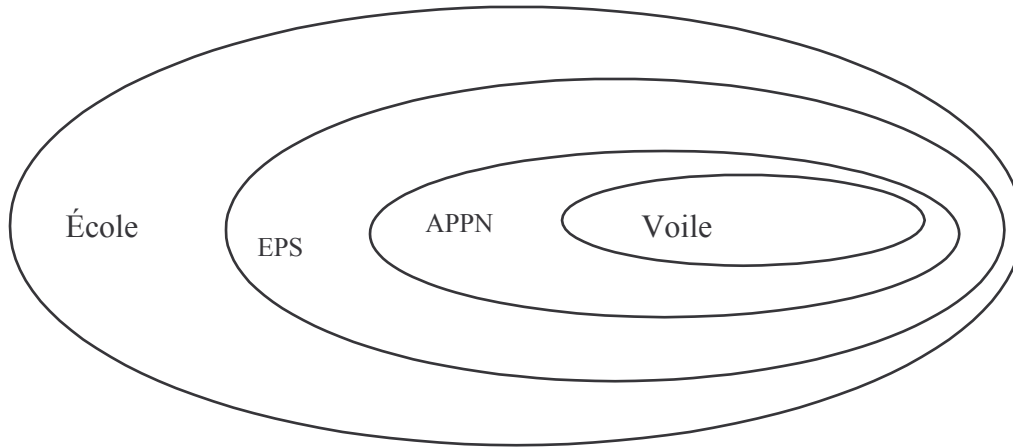
Ont collaboré à l'élaboration de ce document :

Braudeau E CPC-EPS La Rochelle Sud
Capon N CPC-EPS La Rochelle Est
Gante P CPC-EPS Rochefort Ouest
Le Bihan S CPD-EPS
Proust F CPC-EPS Rochefort Est
Tabaraud D CPC-EPS La Rochelle Ouest
Vié B CPC-EPS Royan

Mise en page : Le Bihan S - Proust F

1 LA VOILE SCOLAIRE : SA SPÉCIFICITÉ

1.1 La voile scolaire dans le cadre de l'EPS



APPN : activités physiques de pleine nature

◆ L'EPS

L'EPS se définit comme une discipline

- scolaire (inscrite dans les valeurs de l'école).
- d'enseignement obligatoire.
- permettant d'acquérir des CONNAISSANCES, des SAVOIRS et des modes d'actions fondamentaux.
- ayant comme objectif le développement des élèves, la gestion de la vie physique et l'intégration sociale par une formation corporelle générale.
- pouvant contribuer à la réussite de tous.
- ne visant pas l'expertise et la performance dans les différentes activités physiques support.

cf« l'EPS aux cycles 2 et 3 »

équipe départementale EPS du Tarn CDDP du Tarn.

◆ La voile

La voile scolaire, dans le cadre des APPN, s'inscrit dans une programmation d'activités visant à développer des compétences générales, les connaissances et les compétences spécifiques chez les élèves.

1.2 Compétences dans les domaines transversaux en EPS

1 Maîtrise du langage et de la langue française

1.1 Compétences générales

- ◆ **Savoir se servir des échanges verbaux**
Situations de dialogues collectifs (échange avec la classe et l'adulte)
 - Saisir rapidement l'enjeu de l'échange et en retenir les informations successives;
 - Questionner l'adulte et les autres élèves à bon escient;
 - Se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour;
 - S'insérer dans la conversation;
 - Reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître

1.2 Compétences spécifiques

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Éducation Physique et Sportive		
<ul style="list-style-type: none">- Utiliser le lexique de l'EPS dans les différentes situations didactiques mises en jeu.- Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.- Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.	<ul style="list-style-type: none">- Lire une règle du jeu, une fiche technique, et les mettre en œuvre.- Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées.	<ul style="list-style-type: none">- Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel, durée, lieu,...).- Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances.- Rendre compte d'une rencontre, d'un événement sportif auquel la classe a participé.

2 Éducation civique

- ◆ **Participer pleinement à la vie de l'école en respectant les règles de vie**

La compétence générale des programmes de l'EPS, **Appliquer et construire des principes de vie collective**, précise cette compétence générale pour l'activité voile.

1.3 Les compétences générales et les connaissances.

Nous vous proposons une déclinaison des compétences générales et les connaissances au regard de l'activité voile.

1 S'engager lucidement dans l'action

1.1 Oser s'engager dans des actions progressivement plus complexes

- ◆ Choisir des stratégies d'action les plus efficaces :
 - Anticiper la succession d'actions à effectuer pour réaliser un déplacement.
 - Identifier les difficultés dans la réalisation d'un trajet en fonction de ses possibilités.
- ◆ Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté :
 - Accepter de monter dans un bateau.
 - Accepter de naviguer seul.
- ◆ Connaître le matériel de sécurité et l'usage qu'il faut en faire :

A terre

- Manipuler, porter avec précaution le gréement.
- Déplacer, transporter les bateaux avec précaution pour préserver l'entourage.

En mer

- Respecter les règles de sécurité fixées par les adultes ou décidées ensemble.
- Porter le gilet de sauvetage.
- Respecter les distances de navigation.
- Rester groupés.
- Placer son bateau face au vent pour attendre le bateau de sécurité.
- S'attacher à un point fixe ou en remorquage lorsque cela le nécessite.

1.2 Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles :

- Percevoir les variations d'équilibre dans et avec le bateau.
- Percevoir l'orientation du vent .

2 Construire un projet d'action

- ◆ Formuler et mettre en œuvre des projets d'action ou d'apprentissage et s'engager contractuellement.

3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité

3.1 Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :

- Prélever des informations dans un milieu varié et variable.
- Sélectionner les indices utiles pour guider son déplacement : l'orientation du vent.
- Savoir lire un plan, un schéma, une carte marine.

3.2 Mettre en relation les notions d'espace et de temps :

- Mémoriser un plan à terre pour se situer sur l'espace de navigation.
- Passer de l'espace et du temps vécu à un espace pensé.
- Comprendre la relation entre la vitesse du bateau et son orientation par rapport au vent.
- Mémoriser les trajets effectués et les représenter.
- Mettre en relation une distance à parcourir et la durée pour le faire.

3.3 Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement :

- Faire des hypothèses sur le trajet à suivre pour réaliser un parcours.
- Identifier le problème essentiel que pose un parcours.
- Établir des relations entre les manœuvres et le déplacement du bateau.
(direction, équilibre, vitesse)

3.4 Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :

- Choisir son parcours d'évaluation.

3.5 Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celle des autres avec des critères objectifs.

3.6 Identifier et décrire différentes actions :

- Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de l'activité voile.
- Nommer les manœuvres réalisées.

4 Appliquer et construire des principes de vie collective

4.1 Se conduire en groupes en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :

- Utiliser et respecter le matériel, le conserver en bon état :
Gréer le bateau, dégréer et ranger le matériel; déplacer, ranger le bateau, en prendre soin; savoir s'équiper.

4.2 Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :

- S'aider à déplacer le matériel et les bateaux.
- Tenir les rôles de barreur et d'équipier.
- S'organiser à deux, à terre et en mer.

1.4 Compétences spécifiques

Compétences spécifiques
<p style="text-align: center;">Adapter ses déplacements à différents environnements</p> <ul style="list-style-type: none">- dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige, bicyclette, VTT, roller, ski, kayak,...)- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer,...) <p style="text-align: center;"><i>Agir pour conduire</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Maîtriser des manœuvres pour conduire le bateau.- Réaliser un projet d'actions en fonction de ses possibilités et du milieu. <p style="text-align: center;"><i>Lire pour décider</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Prendre des repères pour se situer et s'orienter.- Connaître et choisir les actions les plus adaptées en fonction des caractéristiques du milieu et du projet de déplacement.- Apprécier pour réajuster l'écart entre le projet envisagé et sa réalisation. <p style="text-align: center;"><i>S'engager pour être autonome</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Gréer, dégréer, ranger le matériel,..., seul ou à plusieurs.- Contrôler son émotion en situation incertaine.- Savoir gérer sa sécurité et celle des autres.- Choisir un parcours et le réaliser.- Tenir les rôles de barreur et d'équipier.

Compétences de fin de modules d'activités voile

1	À la fin d'un module de 8 séances de voile, l'élève doit être capable de réaliser : <ul style="list-style-type: none">- un parcours triangulaire avec la bouée centrale sous le vent (le numéro 2 des parcours d'évaluation),- les manœuvres élémentaires de sécurité.
---	---

2	À la fin d'un module de 15 séances de voile, l'élève doit être capable de choisir un parcours, de décrire son projet d'action, de le réaliser et d'évaluer sa prestation.
---	---

2 L'ACTIVITÉ VOILE

2.1 Définition

Pratiquer la voile, c'est se déplacer en sécurité seul ou à plusieurs d'un point à un autre sur un milieu fluide, varié et variable, en pilotant un engin qui utilise la force vélique comme moyen de propulsion.

2.2 Éléments essentiels

- Déplacement finalisé
- Milieu | fluide et résistant
varié et variable
à risques
- Engin à voile instable
- Source d'énergie plus ou moins instable (vent)

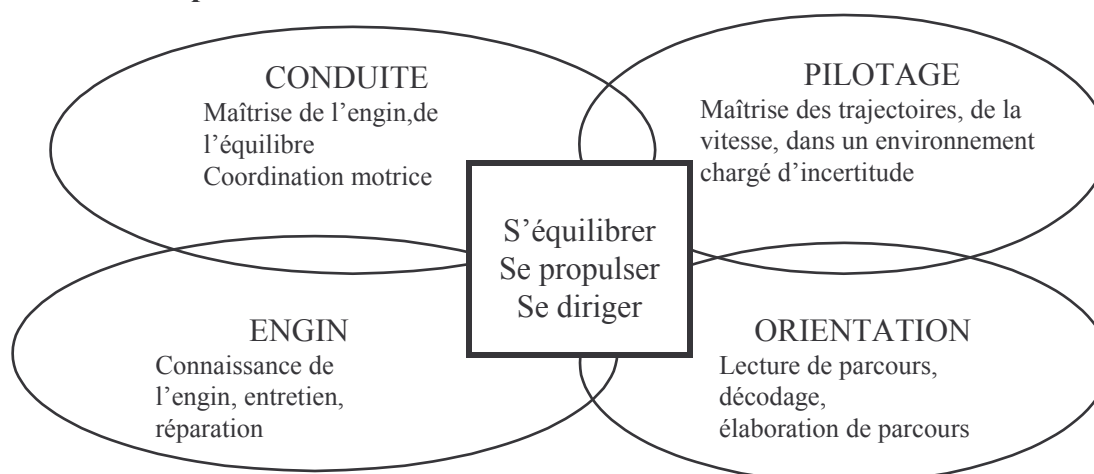
Problèmes fondamentaux

- S'orienter
- Se déplacer à l'aide du vent : se propulser
- Se confronter au milieu
- Gérer l'incertitude
- Assurer sa sécurité et celle des autres
- Piloter, se repérer par rapport au vent : se diriger
- Gérer son potentiel énergétique
- Maintenir l'équilibre du couple bateau / navigateur : s'équilibrer

2.3 Ressources mobilisées

- Informationnelles :
 - modifications des références pour les perceptions.
 - décentration de l'individu vers un espace sans limite précise.
- Physiologiques
 - adaptation aux variations de température.
 - contractions musculaires (type isométrique).
- Psychologiques
 - contrôle de soi (stress, émotion).
- Motrices
 - dissociation segmentaire bassin / jambes : équilibration.
tronc / bras : direction, propulsion.

2.4 Les composantes de l'activité voile



Les acquisitions pour chaque composante de l'activité sont en constantes interactions avec les trois autres.

Elles se concrétisent pour les élèves par des progrès pour s'équilibrer, se diriger et se propulser avec son bateau.

2.5 Savoirs en voile - compétences spécifiques

- Maîtriser la relation corps / engin / milieu.
- Enrichir et utiliser son répertoire gestuel : conduire, manœuvrer.
- Gérer l'incertitude du milieu : s'adapter, anticiper pour piloter.
- Se repérer dans un milieu varié et variable : s'orienter.
- S'engager et naviguer en toute sécurité.

Adapter ses déplacements à différents environnements

Agir pour conduire

- Maîtriser des manœuvres pour conduire le bateau.
- Réaliser un projet d'actions en fonction de ses possibilités et du milieu.

Lire pour décider

- Prendre des repères pour se situer et s'orienter.
- Connaître et choisir les actions les plus adaptées en fonction des caractéristiques du milieu et du projet de déplacement.
- Apprécier pour réajuster l'écart entre le projet envisagé et sa réalisation.

S'engager pour être autonome

- Gréer, dégréer, ranger le matériel, ..., seul ou à plusieurs.
- Contrôler son émotion en situation incertaine.
- Savoir gérer sa sécurité et celle des autres.
 - Choisir un parcours et le réaliser.
- Tenir les rôles de barreur et d'équipier.

2.6 Niveaux d'habileté

ACCEPTER DE MONTER DANS UN BATEAU
1 CRÉER LE DÉPLACEMENT
2 DIRIGER LE DÉPLACEMENT
3 EFFECTUER DIFFÉRENTS PARCOURS TRIANGULAIRES
4 EFFECTUER DIFFÉRENTS PARCOURS SUR 4 BOUÉES
5 RÉALISER DE MANIÈRE OPTIMALE DIFFÉRENTS PARCOURS SUR 4 BOUÉES.

ACTIONS SPÉCIFIQUES	ÉQUILIBRE	PROPULSION	DIRECTION	ALLURE
Accepter de monter dans un bateau				
1 Créer le déplacement				
<i>1 Avancer</i> <i>S'arrêter</i>	- S'asseoir dans le bateau	- Gonfler la voile - Dégonfler la voile	- Tenir la barre immobile - Lâcher la barre et la laisser libre	vent de travers
2 Diriger le déplacement				
<i>2 Se diriger vers un point</i> <i>tourner</i> <i>faire 1/2 tour</i>	- Etre assis face à la voile - Changer de place dans le bateau	- Maintenir la voile gonflée - Lâcher la voile puis la regonfler	- Se diriger vers un point matérialisé - Pousser ou tirer la barre puis la redresser	vent de travers

ACTIONS SPÉCIFIQUES	ÉQUILIBRE	PROPULSION	DIRECTION	ALLURE
<p><i>3 Modifier sa trajectoire sans changer de côté</i></p> <p><i>Tourner vent de face</i></p> <p><i>Tourner vent de dos</i></p>	3 Effectuer différents parcours			
	- Changer de place pour rester face à la voile.	- Régler la voile en fonction de l'allure.	- Se diriger selon des points matérialisés successifs.	vent de travers petit largue bon plein

ACTIONS SPÉCIFIQUES	ÉQUILIBRE	PROPULSION	DIRECTION	ALLURE
<p><i>4 Virer de bord</i></p> <p><i>Empanner</i></p> <p><i>Naviguer au vent arrière</i></p> <p><i>Tirer des bords</i></p>	4 Effectuer différents parcours sur 4 bouées			
	- Se placer et se déplacer pour assurer l'équilibre latéral et longitudinal du bateau.	- Régler la voile en fonction de l'allure.	- Se diriger vers des points virtuels successifs.	vent arrière vent de face

ACTIONS SPÉCIFIQUES	ÉQUILIBRE	PROPULSION	DIRECTION	ALLURE
<p><i>5 Optimiser</i></p> <p><i>l'enchaînement des actions spécifiques</i></p>	5 Réaliser de manière optimale différents parcours sur 4			
	- Se placer et se déplacer dans le bateau pour rechercher la vitesse maximale.	- Régler la voile pour maintenir une vitesse optimale.	- Choisir un cap pour maintenir une vitesse optimale.	Toutes allures

ANTICIPER

Le passage du niveau 2 au niveau 3 implique un bond qualitatif sur le plan cognitif dans les apprentissages des élèves.

L'anticipation devient une opération mentale nécessaire pour envisager des progrès.

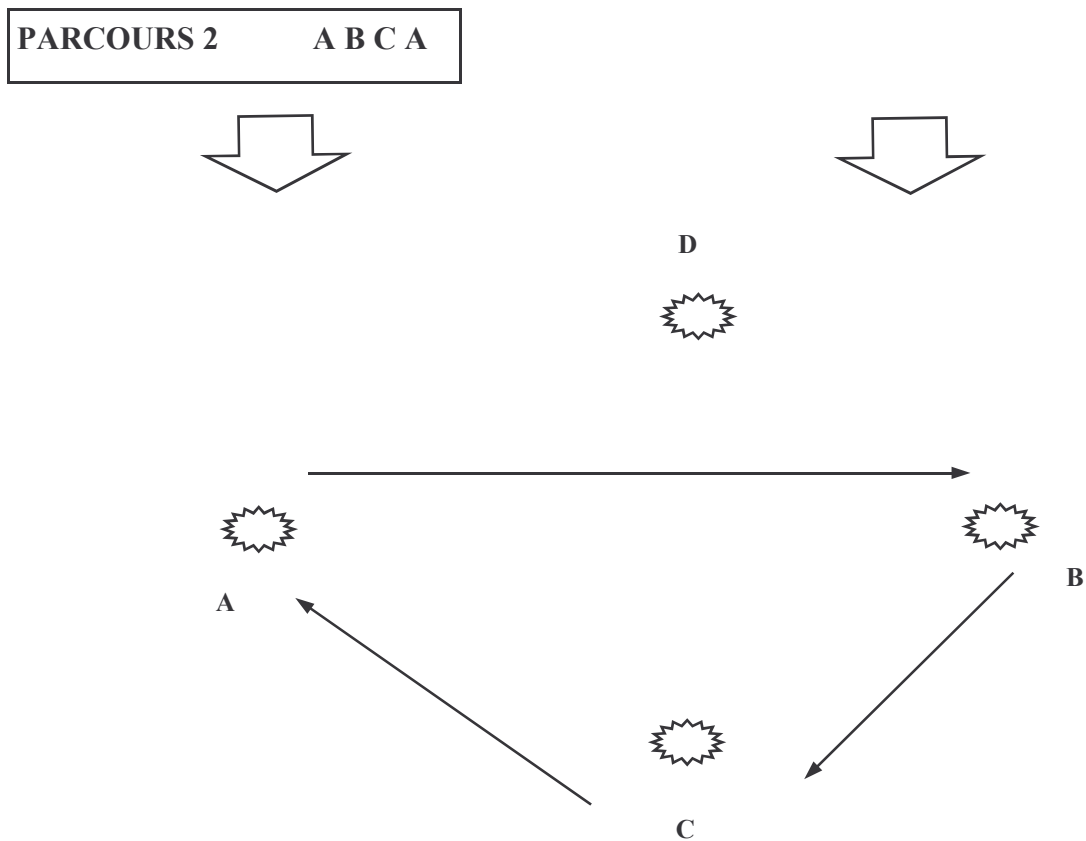
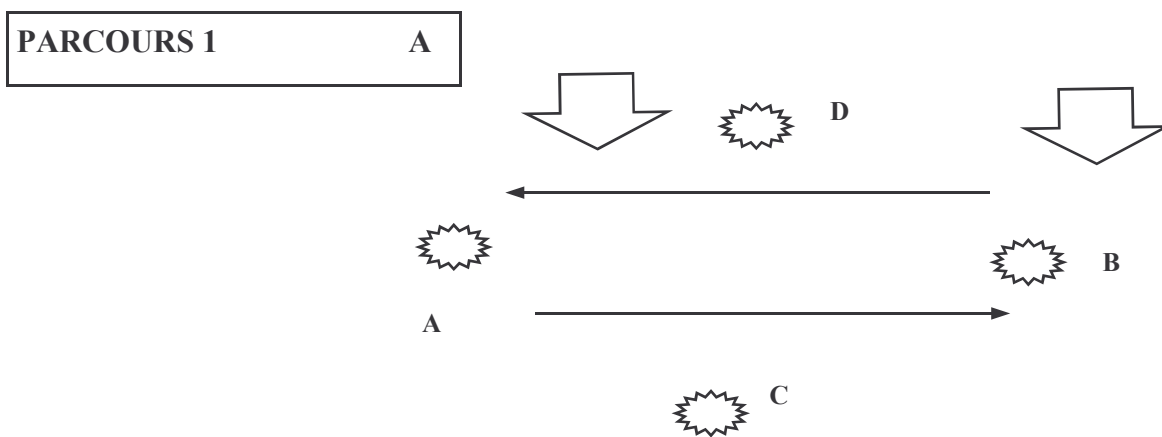
Nous avons résumé l'anticipation dans l'activité voile en trois items :

- ◆ Construire et se représenter un espace orienté par le vent.
- ◆ Se représenter le trajet à effectuer.
- ◆ Prévoir les actions motrices à engager pour effectuer le trajet.

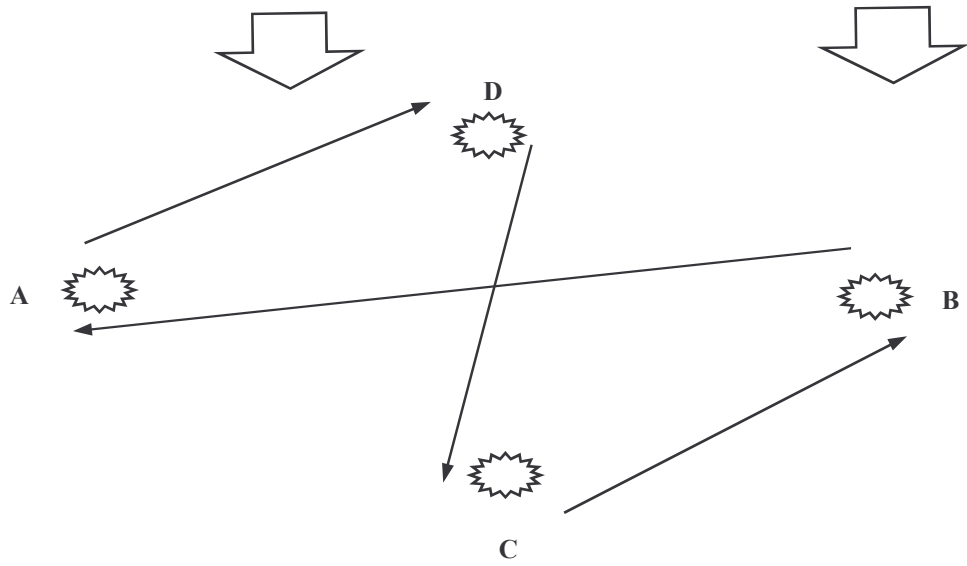
2.7 L'évaluation

- ◆ Des parcours de référence

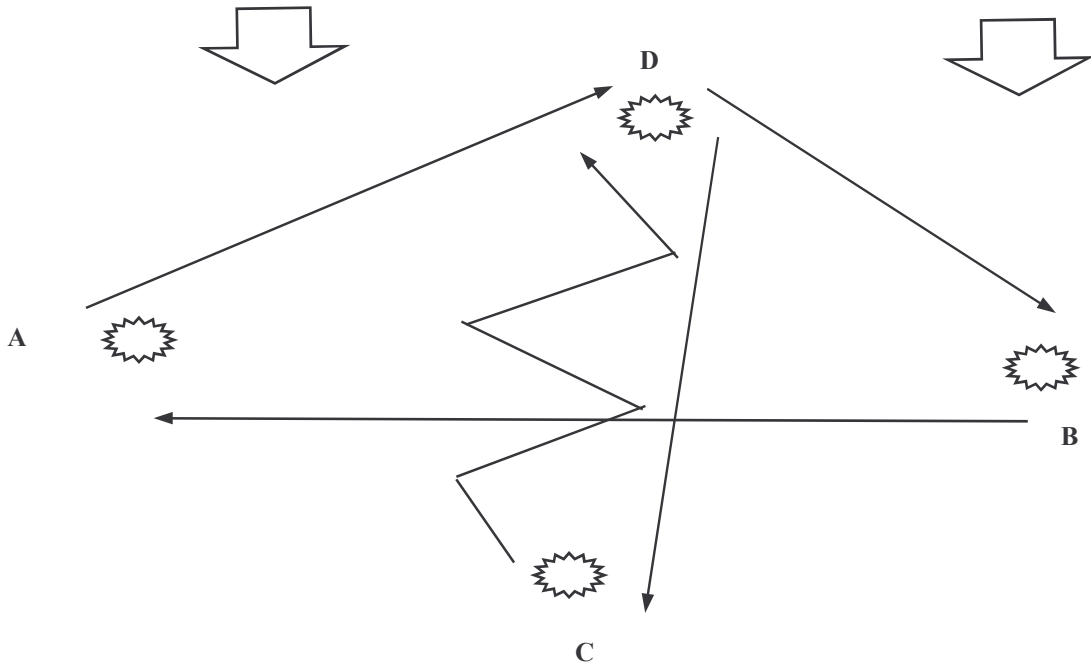
Quatre parcours de difficultés croissantes vous sont proposés.



PARCOURS 3 **A D C B A**



PARCOURS 4 **A D C D B A**



◆ **Des grilles d'évaluation**

Une grille d'évaluation vous est proposée, conçue à partir des niveaux d'habiletés.

Ce document doit vous permettre d'identifier les apprentissages de chaque élève et d'avoir des indices pour repérer leurs progrès.

Cette grille constitue la partie de l'évaluation sur les apprentissages moteurs.

Chaque élève dispose d'une fiche. Elle sert de référence pour l'évaluation initiale faite lors des premières séances et pour l'évaluation terminale réalisées au cours des dernières séances.

La principale difficulté pour l'équipe pédagogique est de repérer chez les élèves les indices comportementaux qui vont permettre d'identifier leurs apprentissages. Sont considérés comme acquis des comportements qui se manifestent de façon répétée et durable.

Les parcours de référence peuvent être considérés comme l'enchaînement de situations problèmes, la réussite des différentes actions permettront de vérifier l'efficacité des apprentissages acquis.

Compétences de fin de modules d'activités voile

1 **À la fin d'un module de 8 séances de voile, l'élève doit être capable de réaliser :**
- **un parcours triangulaire avec la bouée centrale sous le vent (le numéro 2 des parcours d'évaluation),**
- **les manœuvres élémentaires de sécurité.**

2 **À la fin d'un module de 15 séances de voile, l'élève doit être capable de choisir un parcours, de décrire son projet d'action, de le réaliser et d'évaluer sa prestation.**

3 DES ORGANISATIONS AUX SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

•

3.1 Différents types d'organisation de l'activité voile.(des exemples)

Type 1 : Une semaine en continu : modules de 8 à 10 séances.

Type 2 : Deux modules de 8 séances réparties sur 2 ans : 1 séance par semaine.

Type 3 : Deux jours par semaine sur deux semaines : 8 séances.

Type 4 : Une demi-journée par semaine pendant 10 à 12 semaines : 10 à 12 séances.

Type 5 : Un ou deux jours par semaine répartis sur 2 mois : 10 à 12 séances.

Quel que soit le type d'organisation, il est indispensable que le temps de pratique soit suffisant :

sur la séance : au moins une heure de navigation.

sur un module annuel : au moins 8 séances (12 heures).

3.2 Des organisations pour les séances de voile.

- ◆ Préserver le temps de navigation.
- ◆ Présenter le contenu de la séance
 - Exposer, décrire, dessiner à terre les tâches motrices proposées .
 - Préciser le déroulement général de la séance.
- ◆ Donner des repères concrets de l'espace de navigation.
 - Baliser l'espace de navigation (4 bouées conseillées) .
- ◆ Avoir au minimum un bateau pour 2 élèves
- ◆ Permettre aux élèves de pouvoir naviguer seul sur un bateau (optimist).

3.3 Le répertoire des tâches motrices.

Les tâches motrices sont organisées à partir des niveaux d'habileté, pour chaque passage d'un niveau à l'autre vous trouverez des propositions de situations.

Ce répertoire n'est pas exhaustif, il doit être un outil pour préparer les séances de voile avec vos élèves.

Le cadre de la tâche motrice est toujours le même, son contenu est constitué des consignes à communiquer aux élèves :


- Objectif d'enseignement, d'apprentissage : Ce que vous voulez leur faire apprendre.
- But de la tâche : Ce qu'il faut faire.
- Critères de réussites : L'élève réussit quand il arrive à...
- Précisions particulières : Consignes de sécurité, consignes d'organisation, consignes sur les manières de réaliser,...
- Dispositif : Organisation matérielle sur l'eau.

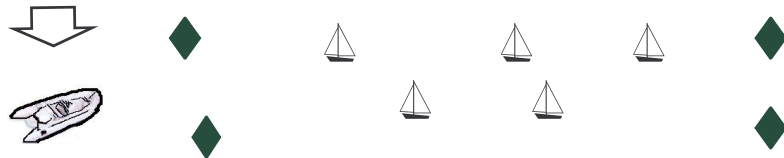
Niveaux
 N Accepter de monter dans un bateau.
 à
 N1 Créer le déplacement.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	On avance, on avance.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Faire avancer le bateau. Percevoir les déséquilibres du bateau.
BUT DE LA TÂCHE	Avancer.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rejoindre la bouée B.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Lorsque le bateau avance, maintenir les réglages.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

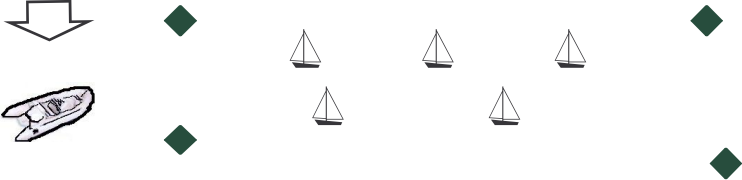
DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	La pêche
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Savoir se diriger et se propulser.
BUT	Ramasser le plus d'objets possibles en un temps déterminé.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le nombre d'objets.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	
DISPOSITIF	<p>Rapporter les objets flottants à la fin du jeu.</p>
VARIANTES	


Niveaux
 N Accepter de monter dans un bateau.
 à
 N1 Créer le déplacement.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Les statues N°1
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Savoir arrêter le bateau face au vent. (écoute relâchée)
BUT	Arrêter le bateau.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le bateau est «immobile».
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Suivez la sécurité, au signal arrêtez le bateau.
DISPOSITIF	
VARIANTES	


DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Les statues N°2
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Savoir arrêter le bateau.
BUT	Arrêter le bateau.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le bateau est «immobile».
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Au signal on s'arrête.
DISPOSITIF	
VARIANTES	


NIVEAUX
 N1 Créer le déplacement.
 à
 N2 Diriger le déplacement.

DOMINANTE	Direction- Propulsion
NOM DU JEU	Le jeu des indices
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Utiliser la voile pour faire avancer le bateau.
BUT	Lire l'indice sur chaque bouée.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Rester dans l'aire délimitée par les 4 bouées.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Fixer un temps limité.

DOMINANTE	Équilibre
NOM DU JEU	Le jeu de l'équilibre.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	S'adapter aux déséquilibres incessants du bateau.
BUT	Avancer en maintenant le bateau à plat.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'équipier doit toucher l'avant du bateau, bateau en mouvement.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	L'équipier remplace le barreur après avoir touché l'avant du bateau.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

Niveaux
 N1 Créer le déplacement.
 à
 N2 Diriger le déplacement.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	La chasse au trésor
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Réguler sa vitesse.
BUT	Ramasser un trésor fixé à chaque bouée.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le nombre d'objets ramassés.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	
DISPOSITIF	
VARIANTES	Varier l'écartement des bouées.

DOMINANTE	Direction
NOM DU JEU	Le remorqueur.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Maîtriser la vitesse du bateau : accélérer, ralentir.
BUT	Suivre le bateau qui est devant.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rester à la distance définie par l'enseignant.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Se diriger vers le bateau de sécurité Se grouper et jouer par duo.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

NIVEAUX	
N1	Créer le déplacement
à	
N2	Diriger le déplacement

DOMINANTE	Direction
NOM DU JEU	Le slalom
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Savoir se diriger.
BUT	Faire l'aller- retour
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réaliser le parcours.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Rejoindre la bouée la plus éloignée en slalomant puis revenir en ligne droite.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Faire varier le nombre de bouées, leur espacement, l'orientation du parcours.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le relais
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Savoir partir et accoster.
BUT	Aller le plus vite possible pour effectuer le parcours :
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Arriver le premier.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Par équipe, jeu de relais. Trajet court pour une rotation rapide.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Longueur du trajet – Nombre d'équipes

NIVEAUX
 N1 Créer le déplacement
 à
 N2 Diriger le déplacement

DOMINANTE	Propulsion-Direction
NOM DU JEU	Le petit train
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Maintenir une allure, un cap. Maîtriser l'arrêt.
BUT	Suivre les autres puis passer en tête de file
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rester en file indienne.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Le bateau de tête s'arrête au signal, celui qui le suit récupère le témoin.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

DOMINANTE	Propulsion-direction
NOM DU JEU	L'aventure
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Contrôler sa vitesse. Suivre un cap.
BUT	Rejoindre le bateau de sécurité qui s'est éloigné du groupe.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Aller se regrouper près du bateau de sécurité.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la distance du parcours.

NIVEAUX
 N2 Diriger le déplacement
 à
 N3 Effectuer différents parcours triangulaires

DOMINANTE	Propulsion-direction
NOM DU JEU	Suivez le guide
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Varié la vitesse en agissant sur la voile.
BUT DE LA TÂCHE	Rester derrière la sécurité.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rester toujours à la même distance de la sécurité.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Suivez le bateau de sécurité qui varie sa vitesse. La barre est immobilisée (barre attachée avec un bout).
DISPOSITIF	
VARIANTES	


DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le bétet
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Enchaîner des actions pour aller plus vite.
BUT DE LA TÂCHE	Faire le parcours.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1) Réussir le parcours. 2) Arriver avant l'autre.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Au signal, réaliser le parcours en compétition avec un adversaire. Courte distance.
DISPOSITIF	
VARIANTES	-Attribuer les n° par triplettes, enchaîner les départs. -Départ à terre.

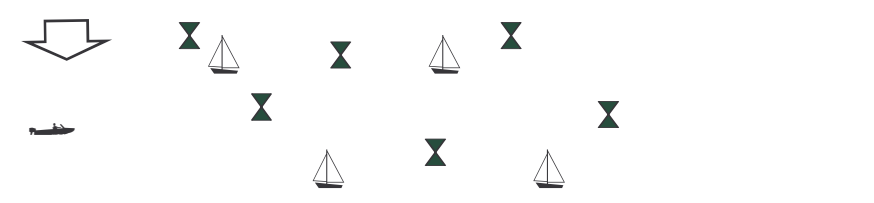
NIVEAUX
 N2 Diriger le déplacement
 à
 N3 Effectuer différents parcours triangulaires

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Slalom
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Enchaîner les virements. Régler précisément les voiles.
BUT DE LA TÂCHE	Slalomer en laissant la voile gonflée du même côté.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réaliser le parcours.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Slalomer à l'aller et revenir directement au point de départ en veillant au réglage optimal de la voile.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Faire varier le point de départ : à droite ou à gauche de l'axe de la première bouée.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le contrat
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Se représenter le trajet à effectuer. Apprendre à enchaîner l'allure travers- prés.
BUT DE LA TÂCHE	Réaliser le parcours le plus vite possible.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1) Passer la bouée. 2) Toucher la bouée au passage.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Tu fais le parcours A B C.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Installer des portes à la place des bouées simples.

<p>NIVEAUX</p> <p>N2 Diriger le déplacement.</p> <p>à</p> <p>N3 Effectuer un parcours triangulaires.</p>
--

DOMINANTE	Propulsion- direction
NOM DU JEU	Le petit train 2.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Suivre une trajectoire imposée. Contrôler sa vitesse - S'arrêter.
BUT DE LA TÂCHE	Suivre le meneur - être le meneur.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Suivre le meneur toujours à la même distance
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Suis le meneur, au signal tu t'arrêtes. Lorsque tu récupères le relais, tu deviens meneur.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Au signal tout le monde s'arrête, le dernier bateau prend la place du premier et devient chef de file.

DOMINANTE	Direction
NOM DU JEU	Le parcours fou
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Se diriger vers des points successifs. Décider d'un trajet.
BUT DE LA TÂCHE	Relever les signes distinctifs sur le maximum de bouées.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le nombre de signes relevés en un temps déterminé (x minutes).
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Prévois, décide d'un parcours te permettant de relever le maximum de bouées en x minutes.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

NIVEAUX
 N2 Diriger le déplacement.
 à
 N3 Effectuer différents parcours.

DOMINANTE	Direction
NOM DU JEU	La boucle
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Changer de place pour rester face à la voile. Coordonner les réglages et les déplacements en maintenant l'équilibre.
BUT DE LA TÂCHE	Suivre un parcours imposé.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Respecter le parcours en maintenant le bateau à plat.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Réaliser le parcours, bateau à plat. Vent faible.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

NIVEAUX
 N 3 Effectuer un parcours triangulaire.
 à
 N 4 Effectuer différents parcours sur 4 bouées.

DOMINANTE	Propulsion-direction
NOM DU JEU	La course des zig-zags
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Apprendre à manœuvrer pour maintenir la remontée au vent.
BUT	Faire le parcours le plus vite possible.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Aller à la bouée sous le vent. Remonter en virant à chaque franchissement de la ligne imaginaire reliant 2 bouées.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Organiser la course par vague.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Chat-ballon.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Maîtriser vitesse et direction en restant dans une zone déterminée. Se déplacer en fonction des autres bateaux en manœuvrant.
BUT DE LA TÂCHE	Toucher avec le ballon un bateau sans sortir de la zone.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Bateaux en mouvement voiles gonflées.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Le bateau touché récupère le ballon et devient chat.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Mettre plusieurs ballons en jeu.

NIVEAUX	
N 3	Effectuer différents parcours triangulaires.
à	
N 4	Effectuer différents parcours sur 4 bouées.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le duel
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Effectuer les réglages et les manœuvres pour aller vite.
BUT DE LA TÂCHE	Gagner la bouée au vent avant son adversaire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Respecter le parcours imposé
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Démarrer au coup de sifflet Revenir par l'intérieur du parcours.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Varier l'écartement des bouées A et B par rapport à l'axe du vent et celui des bouées C et D.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le slalom sous le vent Le slalom au vent
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Empanner. virer
BUT	Réaliser le parcours imposé.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir le parcours sans s'arrêter.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Fais le slalom en contrôlant les empannages. Fais le slalom en contrôlant les virements.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Varier la position des bouées par rapport à l'axe du vent.

NIVEAUX

N 3 Effectuer différents parcours triangulaires.

à

N 4 Effectuer différents parcours sur 4 bouées.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le parcours en 8
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Enchaîner les différentes allures.
BUT	Réaliser le parcours A D C B A.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le plus vite possible.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Faire le parcours le plus vite possible.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la forme du parallélogramme.

DOMINANTE	Propulsion
NOM	Remonter au vent
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Faire prendre conscience de la nécessité de louvoyer pour atteindre une bouée dans l'axe du vent.
BUT	Atteindre la bouée D.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réduction du nombre de virements de bords.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Rejoindre les bouées en variant à chaque parcours le nombre de virements
DISPOSITIF	
VARIANTES	

NIVEAUX
 N 3 Effectuer différents parcours triangulaires.
 à
 N 4 Effectuer différents parcours sur 4 bouées.

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le relais en parallèle
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Remonter au vent. Mettre son bateau à l'eau.
BUT DE LA TÂCHE	Effectuer le parcours.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Arriver les premiers.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Faire l'aller-retour. Départ au signal.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le relais croisé
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Mettre son bateau à l'eau et atterrir. Virer, empanner.
BUT	Effectuer le parcours.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Arriver les premiers.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Départ au signal pour les premiers relayeurs. Se passer un objet relais dans la zone d'arrivée.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Délimiter des zones d'arrivée plus ou moins large.

NIVEAUX
N 1 à N 5

Situations à adapter en fonction de l'orientation par rapport au vent.

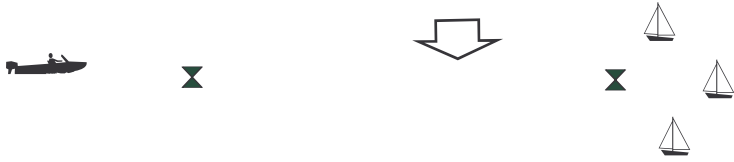
DOMINANTE	Propulsion-direction
NOM DU JEU	Voler les trésors
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Enchaîner les actions pour aller vite.
BUT DE LA TÂCHE	Vider le trésor de l'équipe adverse.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir plus d'objets que les adversaires à la fin du jeu.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Transporter un objet à la fois. Le jeu durera x minutes.
DISPOSITIF	<p>The diagram illustrates the game setup. A horizontal line represents the axis of the wind, with an arrow pointing from right to left. Two treasure chests, represented by cubes, are placed at points A and B. Between these chests, four sailboats are positioned. A double-headed arrow below the line indicates the distance between A and B.</p>
VARIANTES	Variation de la position des bouées par rapport à l'axe du vent pour cibler les différents


NIVEAUX
 N 4 Effectuer différents parcours sur 4 bouées
 à
 N 5 Réaliser de manière optimale différents parcours sur 4 bouées.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le parcours en 8
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Enchaîner toutes les allures. Habilité de sécurité : récupérer un homme à la mer.
BUT	Récupérer l'objet.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Arrêter le bateau pour récupérer l'objet.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Déposer l'objet entre les bouées E et F puis venir le récupérer après avoir passé les bouées C ou D.
DISPOSITIF	<p>The diagram shows a boat race course. It starts with a right-pointing arrow labeled 'départ'. The course includes four buoys marked with an 'X': D, F, E, and C. A boat icon is positioned to the right of buoy C.</p>
VARIANTES	

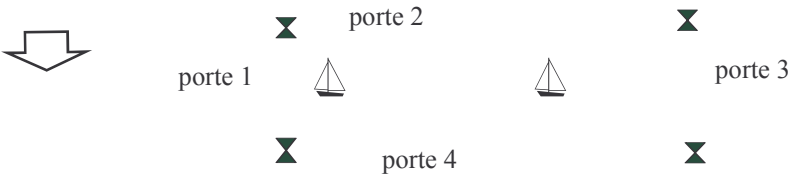
DOMINANTE	Propulsion
NOM DU JEU	Le virement
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Optimiser l'enchaînement d'actions spécifiques : le virement
BUT	Faire le plus possible de virements de bord.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de virements.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Démarrer au coup de sifflet. Faire un maximum de virements avant que l'autre bateau n'atteigne la
DISPOSITIF	<p>The diagram shows a boat race course. It starts with a right-pointing arrow. A boat icon is positioned between points A and B. Several sailboat icons are shown with arrows indicating turns between points A and B. A long arrow at the bottom points from A to B.</p>
VARIANTES	Imposer un certain nombre de virements de bord.

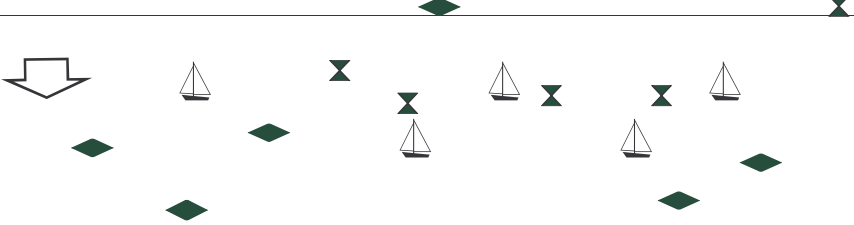
NIVEAUX
 N 4 Effectuer différents sur 4 bouées
 à
 N 5 Réaliser de manière optimale différents parcours sur 4

DOMINANTE	Direction-équilibre
NOM DU JEU	Naviguer sans safran
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Régler les voiles.
BUT DE LA TÂCHE	Réaliser un parcours sans safran.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir le parcours.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Enlève le safran et effectue le parcours.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

DOMINANTE	Propulsion-direction
NOM DU JEU	Naviguer voiles bloquées
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Utiliser la barre pour faire avancer le bateau. Percevoir le rôle de la barre.
BUT DE LA TÂCHE	Réaliser le parcours.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir à passer entre les bouées A et B.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Vous bloquez les voiles et vous devez passer entre les 2 bouées.
DISPOSITIF	
VARIANTES	

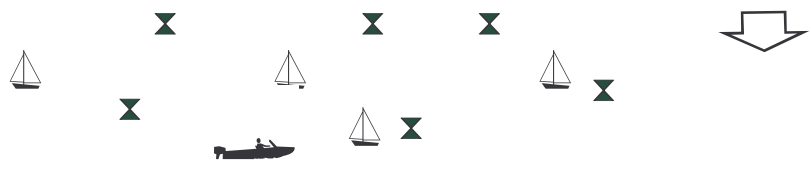
NIVEAUX
 N 4 Effectuer différents sur 4 bouées
 à
 N 5 Réaliser de manière optimale différents parcours sur 4 bouées.

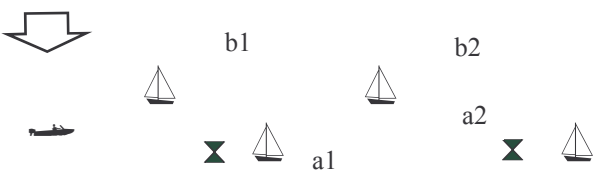
DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	L'attaque de la forteresse
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Optimiser l'enchaînement des actions spécifiques.
BUT DE LA TÂCHE	Sortir ou entrer dans une zone par une porte donnée.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Entrer ou sortir avant le second signal sonore.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Démarrer au signal.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la position des portes par rapport au vent.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le gymkana
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Optimiser l'enchaînement des actions spécifiques. Choisir un trajet
BUT DE LA TÂCHE	Marquer le maximum de points en un temps donné.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de points marqués.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Prendre une seule épingle à chaque bouée, 10 minutes de jeu. bouées jaunes = 1 point - bouées rouges = 3 points
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la position des portes par rapport au vent.

NIVEAUX
N 1 à N 5

Situations à adapter en fonction de l'orientation par rapport au vent

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Aller dans tous les sens
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT D'APPRENTISSAGE	Se déplacer dans toutes les directions.
BUT	Aller toucher toutes les bouées.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Toucher toutes les bouées.
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Touche toutes les bouées en revenant entre chaque bouée à la sécurité.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la position de la sécurité par rapport au vent.

DOMINANTE	Direction-propulsion
NOM DU JEU	Le chat et la souris
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se déplacer le plus vite possible. Optimiser la conduite du bateau.
BUT	Rattraper l'autre - éviter d'être rattrapé.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	
PRÉCISIONS PARTICULIÈRES	Au signal B1 part et essaie de rattraper A1 avant la porte.
DISPOSITIF	
VARIANTES	Variation de la position de la sécurité par rapport au vent.

ASPECTS RÉGLEMENTAIRES DE L'ACTIVITÉ VOILE

1 Principes

La voile fait partie de l'enseignement obligatoire lorsque les enseignants l'ont choisie comme activité support de l'Éducation Physique et Sportive dans leur école.

À ce titre, la règle de la gratuité s'applique à la pratique de cette activité. Elle se déroule sous la responsabilité de l'enseignant donc en sa présence.

La pratique de la voile à l'école élémentaire est autorisée dans les conditions réglementaires pour tous les élèves de cycle 3.

Elle pourra être autorisée pour les élèves du cycle 2 dans les conditions suivantes :

- Un projet pédagogique particulier.
- Des conditions adaptées de pratique.

2 Obligations pour les élèves

• Test nécessaire avant la pratique des sports nautiques

circulaire n°2000-075 du 31.05.2000

« La pratique des sports nautiques est subordonnée à la réussite à un test natation permettant d'apprécier la capacité de l'élève à se déplacer dans l'eau, sans signe de panique, sur un parcours de 20 mètres, habillés de vêtements propres (tee-shirt et, si possible, pantalon léger, de pyjama par exemple) et muni d'une brassière de sécurité conforme à la réglementation en vigueur, avec passage sous une ligne d'eau, posée et non tendue. En piscine, le départ est réalisé à partir d'un tapis disposé sur l'eau, par la chute arrière volontaire. Si le test est réalisé en milieu naturel, le départ est effectué de la même manière à partir d'un support flottant.

Le parcours est réalisé dans la partie du bassin ou d'un plan d'eau d'une profondeur au moins égale à 1 m 80.

La réussite de l'épreuve est attestée par le conseiller pédagogique en éducation physique et sportive, de circonscription ou départemental, ou un professionnel des activités physiques et sportives du lieu où se passe le test : en piscine, ce professionnel pourra être le maître nageur sauveteur, ou bien un éducateur des activités physiques et sportives titulaire ou bien, dans les piscines parisiennes, un professeur de la ville de Paris. Sur une base de plein air, ce professionnel pourra également être un titulaire du brevet d'état de l'activité concernée (voile, aviron, canoë-kayak) . »

- Chaque élève doit porter obligatoirement un gilet (brassière de sauvetage) fermé, ayant fait l'objet d'un test préalable de flottabilité.

3 Encadrement de l'activité voile

3.1 Personnes qualifiées pour enseigner l'activité voile.

- les enseignants
- les éducateurs sportifs (Brevet d'état ou en contrat de formation spécifique préparant au brevet d'état) agréés par M. l'Inspecteur d'Académie.

3.2 Taux d'encadrement

- 2 adultes qualifiés au moins quelle que soit la taille du groupe dont l'enseignant .
 - 2 jusqu'à 24 élèves
 - 3 de 25 à 36 élèves
 - 4 de 37 à 48 élèves
 - 5 de 49 à 60 élèves

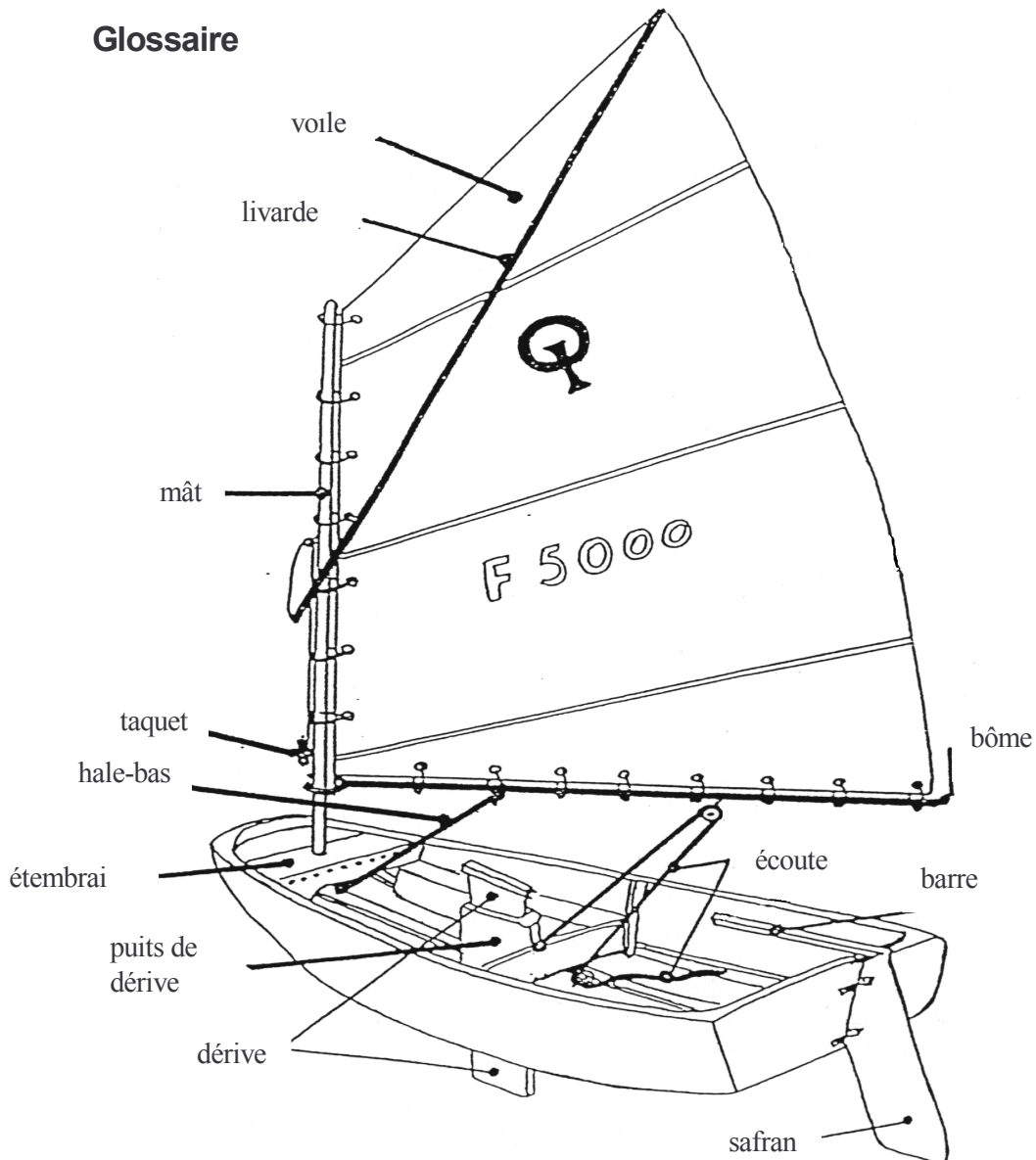
3.3 Conditions de pratique

- 1 bateau de sécurité pour 10 embarcations sur l'eau .
- Les personnes qui conduisent la sécurité doivent être titulaires d'une carte mer ou d'un permis côtier (à partir d'un moteur de 7 cv).

Les personnes, ayant en charge la conduite du bateau de sécurité et ne possédant pas de qualification requise pour enseigner (cf 3.1) ne peuvent en aucun cas être comptabilisées dans le taux d'encadrement.

N B La liste des centres nautiques du département de Charente Maritime habilités à proposer une pratique aux scolaires est arrêtée par l'Inspecteur d'Académie, en accord avec le Directeur départemental de la Jeunesse et des Sports. Une convention sera signée entre l'inspection académique et l'association gestionnaire du centre.

Glossaire



1^{er} niveau

Border : c'est tirer

Choquer : c'est relâcher l'écoute

Empanner : c'est faire tourner le bateau dos au vent

Virer de bord : c'est faire tourner le bateau face au vent

Gîter : le bateau penche

Bâbord : gauche en regardant vers l'avant

Tribord : droite en regardant vers l'avant

2^{ème} niveau

Abattre : le bateau s'écarte du vent

Lofer : le bateau se rapproche du vent

Louvoyer : c'est remonter au vent en virant plusieurs fois de bord

Nom

prénom

classe

- Utiliser des couleurs différentes pour l'évaluation initiale et l'évaluation terminale

Niveau	Actions spécifiques	Équilibre	Propulsion	Direction	Allure
1	Avancer	S'asseoir dans le bateau	Gonfler la voile	Tenir la barre immobile	Vent de travers
	S'arrêter		Dégonfler la voile	Lâcher la barre et la laisser libre	
2	Se diriger vers un point	Être assis face à la voile	Maintenir la voile gonflée	Se diriger vers un point matérialisé	Vent de travers
	Tourner	Changer de place pour rester face à la voile	Lâcher la voile puis la regonfler	Pousser ou tirer la barre puis la redresser	
	Faire 1/2 tour				
3	Modifier sa trajectoire sans changer de côté	Changer De place pour rester face à la voile	Régler la voile en fonction de l'allure	Se diriger selon des points matérialisés successifs	Vent de travers
	Tourner vent de face				Petit largue
	Tourner dos au vent				Bon plein
4	Virer de bord	Se placer et se déplacer pour assurer l'équilibre latéral et longitudinal du bateau	Régler la voile en fonction de l'allure	Se diriger vers des points virtuels successifs	Vent arrière
	Empanner				Vent de face
	Naviguer au vent arrière				
	Tirer des bords				
5	Optimiser l'enchaînement des actions spécifiques	Se placer et se déplacer dans le bateau pour rechercher la vitesse maximale	Régler la voile pour maintenir une vitesse optimale	Choisir un cap pour maintenir une vitesse optimale	Toutes allures

Bibliographie

- ◆ Programme de l'école primaire, février 2002
- ◆ Le livre de l'enseignant, AEEPS
- ◆ La voile à l'école, essai de réponses
- ◆ L'aventure , ça s'apprend CRDP de Picardie, 1996, Claude Brignon, Henri Lacroix
- ◆ L'EPS au cycle 2 et 3, CDDP du Tarn, équipe EPS du Tarn
- ◆ Jeux à la voile, collection Martin, Revest
- ◆ À prendre du vent, revue EPS1/ n°68, Mai Juin 1994, Didier Tabaraud
- ◆ Éducation physique, le guide de l'enseignant, revue EPS
- ◆ APPN Quoi enseigner en EPS, 1994 CRDP de Rouen, Testevuide serge