



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

FORME DE PRATIQUE ET SÉQUENCES



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

QU'EST-CE QU'UNE FORME DE PRATIQUE ?

QUELS EN SONT LES COMPOSANTS, LES « INGRÉDIENTS » ?

QUEL EST L'INTÉRÊT DE METTRE EN PLACE UNE FORME DE PRATIQUE ?



INTERET DE METTRE EN PLACE UNE FORME SCOLAIRE DE PRATIQUE

1

**ORIENTE L'ACTIVITE
ENSEIGNANTE**

2

**APPORTE UN GAIN
D'EFFICACITE**

3

**FACILITE LA GESTION DE
LA DIVERSITE**

4

**FAVORISE L'ENGAGEMENT
DE L'ELEVE**

Un cadre de conception bâti sur plusieurs leviers théoriques

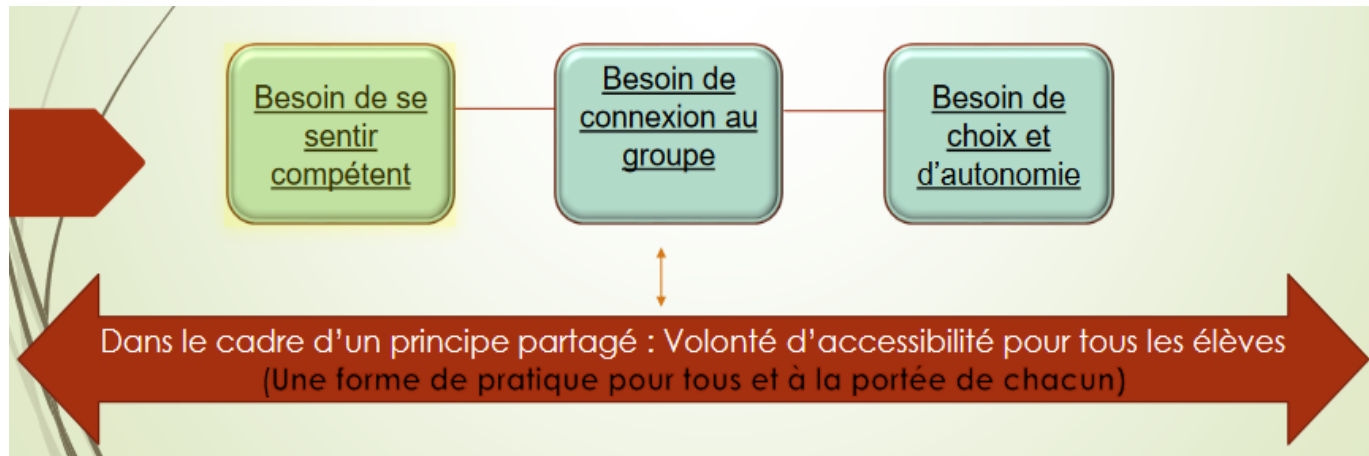


Illustration course de Haies*



Éléments signifiants du contexte:

- Des élèves aux ressources rendant difficile voire impossible le franchissement en contexte ordinaire
- Des élèves faisant des choix de performance sans tenir compte de leur niveau réel de ressources

Course de Haies: « Gérer son engagement pour réaliser sa meilleure performance, en faisant des choix de risques calculés dans la confrontation aux autres »

Les paramètres de construction de la forme de pratique

Règles du milieu d'apprentissage

- Un lieu de départ différent pour une même ligne d'arrivée
- Des parcours aux niveaux de difficulté variables ouverts à tous
- Une logique de défis indépendante de son niveau de ressources

Formes de groupement:

- Selon les enjeux et moments de la séquence : stabilité, pour optimiser ses choix de parcours Ou variabilité pour favoriser l'adaptabilité dans le défi

Choix laissés à tous les élèves :

- Choix du parcours et de sa difficulté
- Choix du lieu de départ
- L'athlète ou les athlètes que je décide de défier

Outils à disposition des élèves:

- Relevés de performances relativement au choix de parcours
- Fiche de gestion des défis

Repères donnés aux élèves :

- Temps réalisés
- Réussite ou pas du défi selon les adversaires défiés
- Planification de ses choix et résultats dans le temps selon les adversaires

*A partir d'une proposition de J.Brenugat, formateur EPS

Des notions clé pour concevoir une FDP ?

Accessibilité
pour tous

Sentiment de
compétence

Connexion au
groupe

Choix et
autonomie de
l'élève

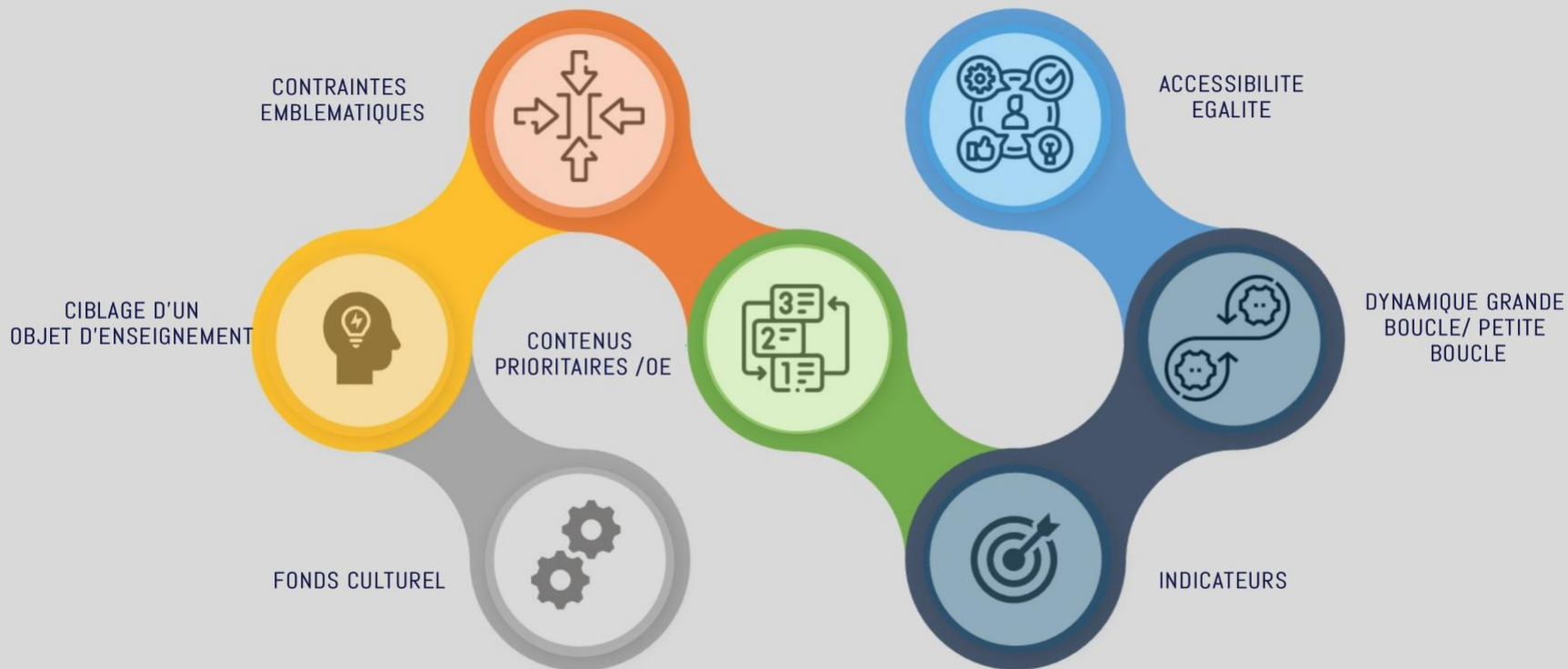
Paramètres de
la FDP

Compétence
ciblée (motrice
ET éducative)

Autre ?



DEMARCHE DE CONSTRUCTION D'UNE FSP (INSPIREE DES REFLEXIONS DU CEDREPS)





AIDE A L'ECRITURE D'UNE FSP (INSPIREE DES REFLEXIONS DU CEDREPS)



FONDS CULTUREL

La forme de pratique se fonde sur 3 éléments indissociables pour donner du sens à l'activité de l'élève et viser un engagement authentique.

- Principes techniques, tactiques et artistiques
- Aspects collaboratifs, interactions sociales
- Mobiles d'agir



OBJET D'ENSEIGNEMENT

Savoir (ce qu'il y a à apprendre), passage obligé permettant un pas en avant.



CONTENUS PRIORITAIRES

Ce qu'il y a à faire et à transformer dans l'activité de l'élève pour réussir le pas en avant



CONTRAINTES EMBLÉMATIQUES

La forme de pratique retenue oriente la conduite de l'élève en le confrontant à l'obstacle pour qu'il s'approprie l'objet d'enseignement. Les contraintes peuvent être en lien avec le(s) : Score, Espace, Rôles, Temps, Contexte



FILS ROUGES

La FPS retenue précise les éléments suivants pour servir le projet d'action/ projet technique de l'élève et révèle ses transformations :

- Indicateurs permettant à l'élève de se situer dans l'acquisition des contenus prioritaires.
- Contenus d'enseignement
- Interactions sociales et collaborations
- Réflexions sur l'action (individuellement, collectivement, avec l'enseignant)



DYNAMIQUE DOUBLE BOUCLE

Le principe d'élaboration est défini en grande boucle dans laquelle l'élève déploie une activité authentique de pratiquant.



Des petites boucles sont proposées pour travailler des contenus précis de l'objet d'enseignement dont l'élève a besoin pour s'en approprier et devenir plus compétent.



- Aspects collaboratifs, interactions sociales
- Mobiles d'agir



OBJET D'ENSEIGNEMENT

Savoir (ce qu'il y a à apprendre), passage obligé permettant un pas en avant.



CONTENUS PRIORITAIRES

Ce qu'il y a à faire et à transformer dans l'activité de l'élève pour réussir le pas en avant



CONTRAINTES EMBLÉMATIQUES

La forme de pratique retenue oriente la conduite de l'élève en le confrontant à l'obstacle pour qu'il s'approprie l'objet d'enseignement. Les contraintes peuvent être en lien avec le(s) : Score, Espace, Rôles, Temps, Contexte



FILS ROUGES

La FPS retenue précise les éléments suivants pour servir le projet d'action/ projet technique de l'élève et révèle ses transformations :

- Indicateurs permettant à l'élève de se situer dans l'acquisition des contenus prioritaires.
- Contenus d'enseignement
- Interactions sociales et collaborations
- Réflexions sur l'action (individuellement, collectivement, avec l'enseignant)



DYNAMIQUE DOUBLE BOUCLE

Le principe d'élaboration est défini en grande boucle dans laquelle l'élève déploie une activité authentique de pratiquant.



Des petites boucles sont proposées pour travailler des contenus précis de l'objet d'enseignement dont l'élève a besoin pour s'en approprier et devenir plus compétent.



EGALITÉ ET ACCESSIBILITÉ

La forme de pratique retenue répond aux enjeux suivants:

- Égalité filles / garçons
- Accessibilité aux savoirs pour chacun des élèves, quel que soit son niveau.





ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

A.C.C.E.S.sible

Nicolas TERRE

Autonomie

laissant une marge de liberté pour que les élèves fassent des CHOIX.

Ciblée

suffisamment contraignante pour travailler ou évaluer un nombre réduit de contenus

Collective

engageant les élèves dans des interactions

**Équitable
Significativ**

s'adressant à des élèves dont les ressources sont diverses

permettant aux élèves de vivre une expérience représentative de ce qui mérite (doit) d'être vécu dans un champ d'apprentissage

e



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

QUELLE PLACE, RÔLE, FONCTION DONNEZ-VOUS À LA FORME DE PRATIQUE DANS LA SÉQUENCE ?

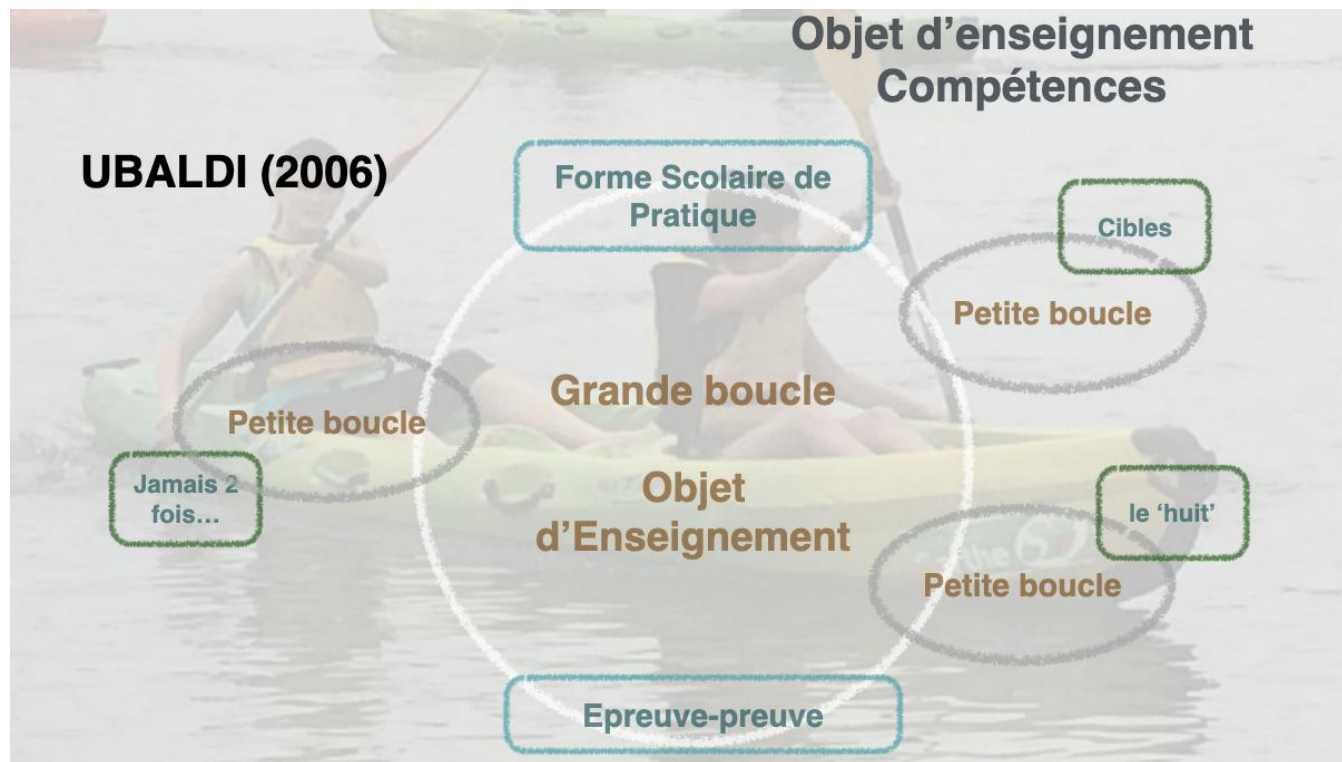
*COMMENT S'ARTICULE-T-ELLE AUX ENJEUX D'APPRENTISSAGES ET DE FORMATION ?
PROPOSEZ-VOUS UNE OU PLUSIEURS FORMES DE PRATIQUE ?*

**SCHEMATISEZ votre DEMARCHE
D'ENSEIGNEMENT**



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*





**ACADÉMIE
DE NATATION**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Enjeux d'apprentissage

**FSP - EP
OE 1**

**FSP - EP
OE 2**

**FSP - EP
OE 3**

**Assurer
l'échange**

**Créer des
frappes
variées dans
l'espace**

**Rechercher la
rupture dans
l'échange**



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Parcours par étapes - palier





ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Parcours unique

FSP - EP
OE 1

LA CLASSE

FSP - EP
OE 2

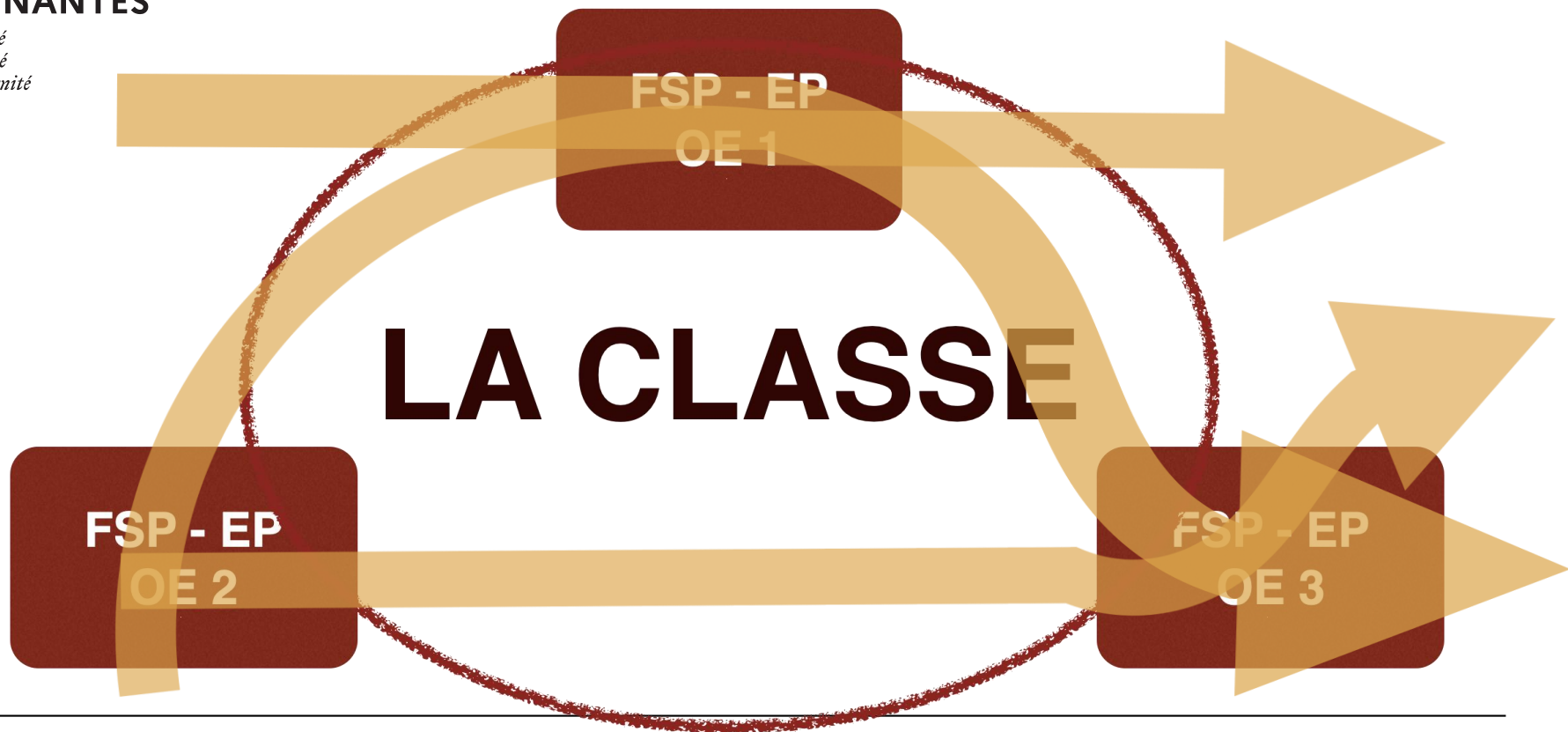
FSP - EP
OE 3



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Parcours différenciés





**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

QUELLE PLANIFICATION DE SÉQUENCE ?



ACADÉMIE DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité

PROJET DE SÉQUENCE Tennis de table

Leviers de l'enseignant pour faciliter son enseignement et favoriser les app des élèves			
Situation de référence	Modes de groupement	Règles et routines	Formats péda
Matches en 1c1 en 11 points gagnants. Tous les points sont comptabilisés. Chaque validation de stratégie rapporte un bonus de points à l'élève. Chaque élève dispose d'un coach, autorisé à demander un temps mort pendant le set afin de conseiller son camarade sur la stratégie à adopter. Les élèves en situation de coaching assurent également l'arbitrage du match.	Groupe de 2 à 4 Homogène : niveaux comparables → <i>Surtout pour les grandes boucles pour avoir des confrontations équilibrées en favorisant l'engagement moteur et la réussite.</i> Hétérogène : petite boucle → <i>Entraide et tutorat.</i> → <i>Observation et imitation.</i> → <i>Responsabilisation des élèves plus avancés</i>	Début : Après s'être changés dans les vestiaires, les élèves installent le matériel en autonomie puis viennent s'asseoir dans un coin de la salle afin que je puisse expliquer le déroulement de la séance. → 8h10 : début de l'appel Pendant : 1 coup de sifflet : on s'arrête et on reste sur place 3 coups de sifflet : on range sa raquette et ses balles et on se rejoint au point de rassemblement Fin : Rangement du matériel Bilan : les élèves doivent deviner l'objectif de la leçon + qu'est-ce qu'on va faire à la prochaine leçon	1) Échauffement autonome en 3 temps : - Partie articulaire - Gammes athlétiques - Avec raquette : Résistants/assaillants ou partenaire en or 2) Petite boucle - différents niveaux 3) Grande boucle - Gagner ou perdre avec la manière / score parlant / Ronde italienne / Défi ATP

Compétences moteurs, méthodo et sociales travaillées		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Pongiste	Maintenir la continuité d'un échange par un placement, une tenue de raquette et un déplacement adapté								
	Construire le gain du point à partir du service								
	Construire la rupture grâce à l'incertitude temporelle → Donner de la vitesse à la balle grâce à un smash								
	Construire la rupture du point grâce à l'incertitude spatiale → Varier les zones de frappes en jouant sur les cotés : « Jouer placé »								
	Faire des choix stratégiques de projet de jeu au regard de l'analyse du rapport de force								
Coach	Encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.								
Arbitre	Faire respecter les règles pour assurer le bon déroulement du match								



ACADÉMIE DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité

Projet de Séquence : Arts du cirque

Classe : 1 CAP CAN CA - APSA : Arts du cirque (3)		Nombre leçons : 8	Conditions matérielles / spatiales : 24 tapis, 2 rola bolla, 1 balle / élèves, 8 anneaux, assiettes chinoises, bâtons du diable, massues, slackline.	
Contexte établissement		Caractéristiques élèves de la classe / Projet de classe		APSA
Projet d'établissement	Projet d'EPS	Acquis	Besoins	Problèmes fondamentaux
AXE1 : Favoriser la réussite de tous les élèves ; personnalisation des parcours, prévention de l'échec. AXE2 : Promouvoir l'établissement AXE 3 : Bien vivre au lycée ; épanouissement socialisation.	Prendre du recul sur sa pratique afin de dépasser le simple jeu. Occuper des rôles et assumer des responsabilités.	Moteur : Capter un objet sans le faire tomber à partir d'un lancer simple, anticipation du trajet moteur aérien d'un objet pour le récupérer. Méthodo : Moitié de classe capable de persévérer et de répéter dans les apprentissages proposés. Social : Bonne entente au sein du groupe d'élèves allophones. Ismane, Wassim, Omar et Serwatullah sont plus clames et sont des ressources pour l'enseignant (matériel, oral).	Moteur : Gagner en originalité et en expressivité. Il y a peu d'émotions procurées sur le spectateur. Méthodo : Beaucoup de paresse sociale et de désengagement pour Léandre, Marwane, Fodé, Piervie et Amr. Faible autonomie des élèves => Besoin de beaucoup de guidage. Social : Les élèves négocient beaucoup les règles et sont très bavards => Besoin de cadre et de routines.	Affectif : Affronter le regard des autres. Se représenter face à un public. Biomécanique : Maîtriser un enchaînement original. Cognitif : Mémoriser un numéro et resté concentré. Social : Déconstruire la vision stéréotypée des arts du cirque.
AFLP 1	AFLP 2	AFLP 3	AFLP 4	
S'engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maîtrisées au service d'une intention (circassien interprète). - Véhiculer une intention à travers sa motricité expressive (posture, relations entre circassiens, etc.). - Maintenir une continuité dans un enchaînement de jonglerie. - Entrer en état de scène.	Utiliser des techniques efficaces pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue (circassien virtuose). - Enrichir un enchaînement d'équilibre et de jonglerie à l'aide d'inducteurs. - Mémoriser une phrase chorégraphique collective et la transformer à l'aide d'inducteurs. - Développer sa motricité originale pour impressionner le spectateur.	Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré. - Confectionner à l'aide d'un cadre de composition un numéro comportant plusieurs étapes et les mémoriser. - A partir d'un thème, prévoir une prestation originale et singulière collectivement.	Utiliser des critères explicites pour apprécier et/ou évaluer la prestation indépendamment de la personne. - Regarder et apprécier dans le calme la prestation d'une autre compagnie. - Analyser la prestation d'une compagnie et les conseiller.	
Compétence attendue au terme de la séquence				
Composer et réaliser par compagnie, un numéro, constitué de plusieurs tableaux de jonglerie et d'équilibre, s'inscrivant dans un thème, pour mettre en avant une intention chorégraphique face à des spectateurs. Apprécier et analyser la prestation d'une autre compagnie.				
Fils Rouges		Fils Bleus	Situation de référence	
- Etat de scène : concentration sur scène. - Maîtrise technique. - Originalité du numéro.		Rôle de spectateur : auto-évaluation sur le rôle de spectateur à l'issue de chaque séance. Cadre de composition	Représentation par compagnie filmée en fin de séance face à groupe de spectateurs. La représentation doit comporter une pose de début, une pose de fin et le/les tableau(x) qui a / ont été travaillé(s). ⇒ Variation des formats de présentation (nombre de spectateurs, espace scénique, etc.).	



ACADÉMIE DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité

Leviers de l'enseignant pour faciliter son enseignement et favoriser les apprentissages des élèves									
Mode d'entrée	Modes de groupement	Règles de sécurité				Routines		Format pédagogique	
Entrer dans l'activité par l'état de scène : jeux de concentration.	Stabiliser des compagnies affinitaires sur l'ensemble de la séquence (4 à 5 élèves).	Passive : tapis, séparation des espaces de travail. Active : parade, prévenir l'enseignant en cas de tentative de prise de risque, ne pas se lancer les balles dessus.				Jeu de concentration à chaque début de séance et présentation à la fin. Planning de rangement des tapis. Consignes en cercle au centre.		Étapes du processus de création artistique présentes à chaque séance : impro, compo, répétition et présentation.	
Compétences Travaillées (Trame indicative)		L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8
Entrer en état de scène et le conserver.		X	X	X	X	X	X	X	X
Apprendre une phrase chorégraphique collective et la modifier.		X	X						
Rendre plus expressive sa motricité pour véhiculer une intention.			X	X	X	X	X	X	X
Enrichir un enchaînement à l'aide d'inducteurs pour rendre sa motricité plus originale .		X	X	X	X	X	X	X	X
Composer collectivement un tableau.		X	X	X	X	X	X		
Répéter collectivement un numéro et le finaliser en autonomie .								X	X
Regarder une prestation dans le calme .		X	X	X	X	X	X	X	X
Analyser la prestation d'une compagnie et les conseiller					X	X	X	X	X
Evaluation									
Compétences	Insuffisante	Fragile		Satisfaisante			Très Satisfaisante		
Interpréter un numéro, en restant concentré , pour véhiculer une intention (6 points).	Pas de jeu d'acteur. Beaucoup de gestes parasites, rires.	Intention peu lisible. Trous de mémoire dans l'enchaînement, nombreux gestes parasites.		Jeu d'acteur lisible mais quelques gestes parasites.			Jeu d'acteur lisible et engagé sans décrochage.		
Réaliser une prouesse maîtrisée et originale pour surprendre le spectateur (6 points).	Prouesse banale et peu technique (absence de détournement, lancer simple, etc.).	Prouesse peu impressionnante mais originale .		Prouesse technique très bien maîtrisée et qui sort de l'ordinaire.			Prouesse spectaculaire qui surprend le spectateur (effet wahou).		
Concevoir une prestation complète (ensemble des éléments du cadre de composition) et originale (4 points).	+ de deux étapes manquantes. Numéro plat et ennuyeux	Toutes les étapes sont présentes mais juxtaposées ou une étape manquante. Quelques étapes originales.		Toutes les étapes sont présentes mais parfois confondues ou sans transition. Numéro globalement original et plaisant à regarder.			Toutes les étapes sont bien enchaînées et hiérarchisées. Numéro original et source d'émotions fortes.		
Apprécier la prestation de ses camarades pour la faire évoluer (4 points).	Spectateur bruyant : gêne la prestation, fait du bruit, rigole.	Spectateur calme et neutre : ne fait pas de bruit, n'a pas d'avis.		Spectateur émotif : capable de regarder en silence et de dire ce que le numéro lui a provoqué.			Spectateur aguerri : Idem que niveau 3 + capable de délivrer un conseil pour améliorer le numéro.		



ACADÉMIE DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité

Échéancier avec les acquisitions visées :

Leçon n°	Acquisitions visées (AV) et trame générale de la leçon (TGL)
1	TGL : Présentation de l'activité (présentation de l'histoire collective et de l'évaluation au fil de l'eau à travers le concours de passes). Entrée dans l'activité par un travail de passes. Matches en terrains réduits. AV : Savoir réaliser des passes en revers (statique) et savoir recevoir le disque. Co-construction du règlement en match basée sur le fair-play.
2	TGL : Présentation des clubs stables (histoires collectives), concours de passes (inscription du nombre de points par club sur la fiche). Reprise du travail de passes statiques, puis progressivement en mouvement. Matches en terrain réduit. AV : Savoir réaliser des passes en revers (statique et en mouvement) et savoir recevoir le disque. S'entraîner et s'impliquer au sein de son équipe pour réaliser des passes en revers sans faire tomber le disque. Co-construction du règlement en match basée sur le fair-play
3	TGL : Reprise du travail de passes revers en mouvement. Mise en place d'une pression (d'abord) temporelle. Matches en terrain réduit. AV : Savoir réaliser des passes en revers (statique et en mouvement) et savoir recevoir le disque face à une pression. S'impliquer au sein de son équipe pour donner des conseils aux élèves dans le besoin via les contenus donnés. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play.
4	TGL : Travail sur les passes en coup droit (+ revers). Mise en place d'une pression temporelle puis défensive. Matches en terrain réduit. AV : Savoir réaliser des passes en coup droit (statique et en mouvement) et savoir recevoir le disque face à une pression. S'impliquer au sein de son équipe pour donner des conseils aux élèves dans le besoin via les contenus donnés. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play
5	TGL : Reprise du travail sur les passes en revers + coup droit. Mise en place d'une pression d'une pression défensive (faire émerger la sortie d'alignement face à une SA problème avec les défenseurs). Matches « passe à 10 ». AV : Savoir réaliser des passes en revers et savoir se placer correctement (démarqué) pour recevoir le disque. S'impliquer au sein de son équipe pour donner des conseils aux élèves dans le besoin via les contenus donnés. Être actif durant les matchs pour se démarquer. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play.
6	TGL : Reprise du travail sur les passes en coup droit + apprentissage du pied de pivot (mettre une incertitude aux défenseurs ou des alternatives pour contourner défenseur : quand est que je fais un revers ou un coup droit → dans quelle circonstance ?). AV : Savoir réaliser des passes en revers et coup droit. S'impliquer au sein de son équipe pour donner des conseils aux élèves dans le besoin via les contenus donnés. Être actif durant les matchs pour se démarquer. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play.
7	TGL : Reprise du travail sur les passes + reprise du travail du pied de pivot (mettre une incertitude aux défenseurs ou des alternatives pour contourner défenseur : quand est que je fais un revers ou un coup droit → dans quelle circonstance ?). Matches en diagonale → augmentation la surface de jeu AV : Savoir réaliser des passes en revers et coup droit selon le contexte. Être capable d'analyser les actions de son équipe et de donner des conseils pour basculer/ maintenir la rencontre dans la seconde mi-temps en donnant des conseils. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play.
8	TGL : Évaluation : Engagement des tous les élèves dans des matchs AV : Tournois inter clubs : se dépasser pour être fière de soi et son équipe. Être capable d'analyser les actions de son équipe et de donner des conseils pour basculer/ maintenir la rencontre dans la seconde mi-temps en donnant des conseils. Être actif durant le match pour repérer les actions basées sur le fair-play.



ACADÉMIE DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité

Basket

Fil rouge de cette classe : Connaître et analyser ses forces et faiblesses pour construire son projet de développement personnel ou collectif.

Connaître ses forces et faiblesses en se confrontant à la situation de référence.

Analyser ses forces et faiblesses en prenant en considération les observables relevées par ses camarades.

Construire son projet de développement personnel sur la base des observations faites Leçon 2. Travail individuelle sur la technique et les choix.

Construire son projet de développement collectif dans le travail tactique et l'opposition aux autres équipes.

Progression temporelle

Domaines priorités dans le projet EPS :

- Domaine 1 :** Gérer ses différentes ressources pour être efficient.
- Domaine 2 :** Travailler en groupe, se mettre en projet.
- Domaine 3 :** Coopérer, développer la solidarité + Accepter différents rôles sociaux.
- Domaine 5 :** Enrichir ses connaissances, ses pratiques culturelles.

AEC.1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de **faire basculer** le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
AEC.2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
AEC.3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre.
AEC.4 : Observer et Co-arbitrer
AEC.5 : Accepter le résultats de la rencontre et savoir l'analyser avec objectif.

L1 Évaluation diagnostique (ateliers individuels - opposition collective) Accepter ses partenaires et l'opposition.	L2 Déterminer les besoins des élèves et comprendre les règles d'un match. Comprendre les principes d'échauffement de l'activité et les règles d'un match.	L3 Tir (en double pas et à 45°) Dribbles et Démarquage (faire des appels) Observer un camarade sur la réussite ou non de ses passes, dribbles et tirs.	L4 Triple menace (choix de dribbles / passe / tir) Observer un camarade sur le choix d'action quand il est PB.
L5 Contre-attaque et Jeu placé (surnombre offensif) Co-Arbitrer une règle : contact, marcher, reprise de dribble (Manech en référent arbitrage)	L6 Contre-attaque et Jeu placé (utilisation des 3 couloirs de jeu) Co-Arbitrer les règles à deux.	L7 Défense individuelle : Savoir se placer et suivre son adversaire. Arbitrer sa moitié de terrain avec objectivité.	L8 Défense individuelle : Dissuader son adversaire et orienter son choix d'action. Arbitrer sa moitié de terrain avec objectivité.
L9 Mettre en place des schémas tactique simple (passe et va / Passe et suit) Observer un camarade pour effectuer un retour sur les observations réalisées.	L10 Mettre en place des schémas tactique simple (passe et va / Passe et suit) Observer un camarade pour le coacher en donnant des conseils simples.	L11 Évaluer ses capacités individuelles et collectives au sein d'un tournoi. Co-évaluer un camarade sur sa technique et ses choix.	L12 (Rattrapage ou leçon de dépannage) Évaluer ses capacités individuelles et collectives au sein d'un tournoi. Co-évaluer un camarade sur sa technique et ses choix.