

ÉTAPE	NOM DU PROJET OU DE LA *SAE	COMPÉTENCES	ÉVALUATIONS	DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION	CONCEPTS DE LA *PDA	PRÉCISIONS
1. <input type="checkbox"/> 2. <input checked="" type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/>	Badminton	1. Interagir 2. Adopter 3.	Grille d'observations de l'enseignant	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Perfection. <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	J.2. Attaquer la cible adverse. J.1. Récupérer l'objet. A.2 Esprit sportif.	
	Basketball	1. Agir 2. 3.	Grille d'observations de l'enseignant		F.1.a.i Maniement avec la main dominante. F.3.a.i Réception sans outils.	
	Volleyball	1. Interagir 2. Agir 3. Adopter	Grille d'observations de l'enseignant		J.1. Récupérer l'objet en fonction de sa trajectoire. G.1 Placer ou déplacer en fonction de ses partenaires. f.2 Projection d'objets sans outils.	
1. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3. <input checked="" type="checkbox"/>	Gymnastique / cirque	1. Agir 2. Adopter 3.	Grille d'observations de l'enseignant	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Perfection. <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	C.3 Synchroniser ses actions motrices en respectant un rythme. F. Action de manipulation. 1.a.c Doser ses efforts.	
	Balle molle	1. Interagir 2. Adopter 3.	Grille d'observations de l'enseignant		c.1 Choisir un rôle et l'assumer. g.1 Se placer, ou déplacer en fonction d'où sont les coéquipiers.	