

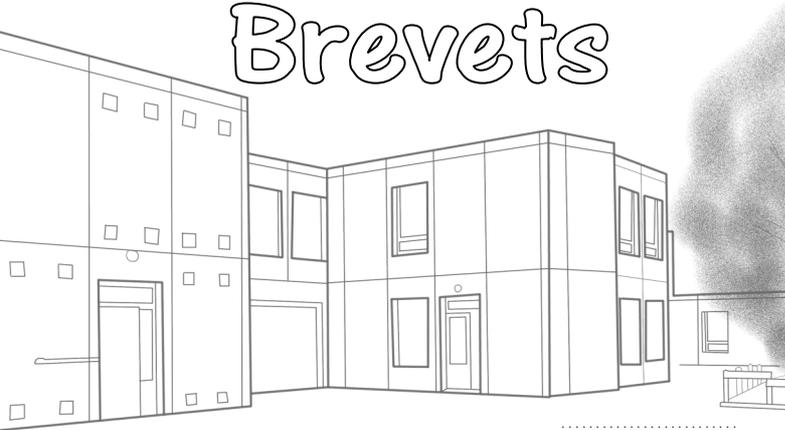
Classe de Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Classe de Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Ceintures

&

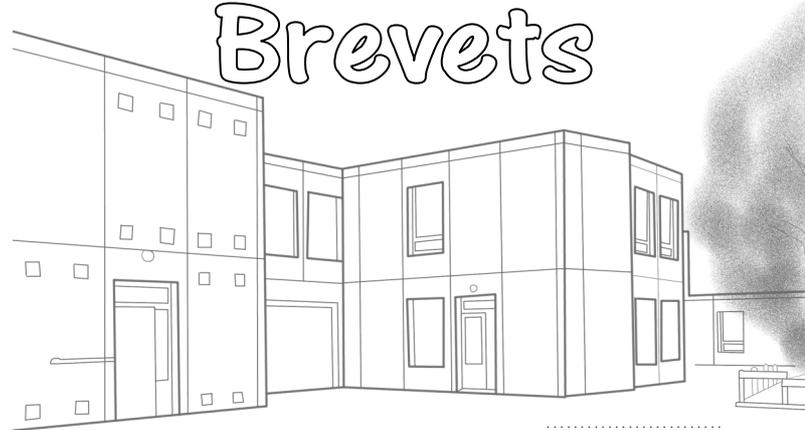
Brevets



Ceintures

&

Brevets



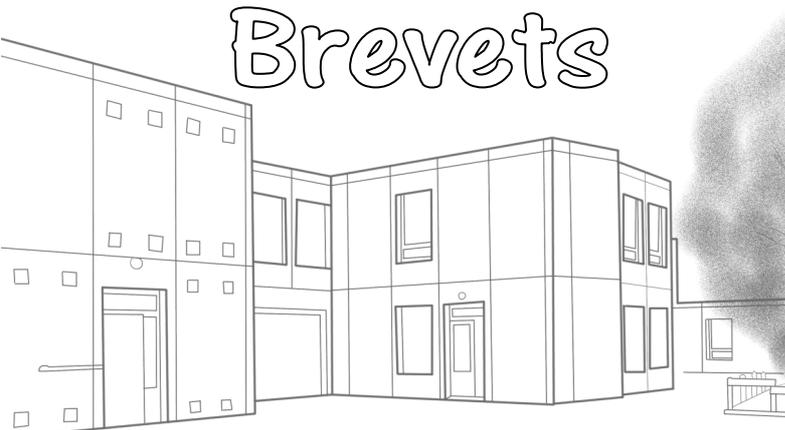
Classe de Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Classe de Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Ceintures

&

Brevets



Ceintures

&

Brevets

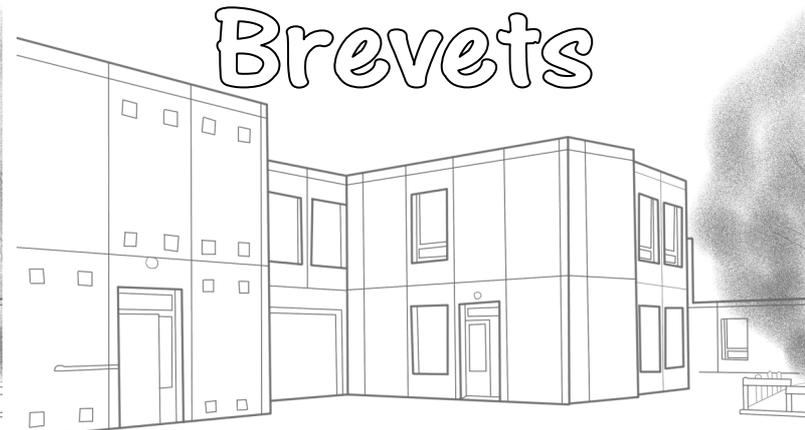
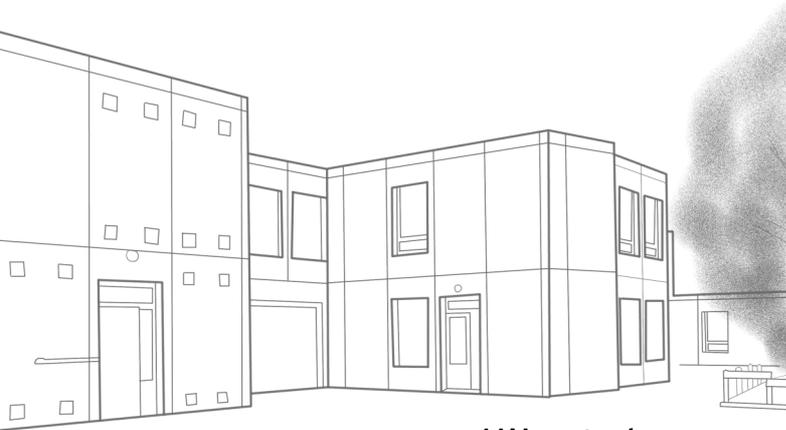
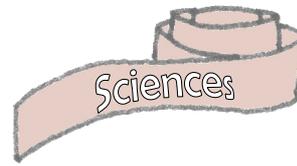
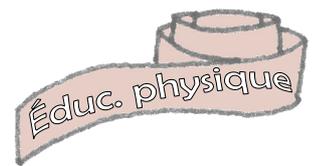
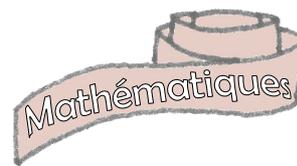
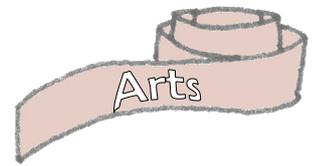


Tableau de mes ceintures

Ceintures



MAJ : septembre 2012



Blasons d'expression orale



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Articuler avec soin et adapter la puissance de sa voix aux interlocuteurs.
 - Prendre la parole pour poser des questions lorsque l'on n'a pas compris quelque chose.
 - Répondre régulièrement aux questions posées par l'enseignant ou les autres élèves.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Intervenir en conseil de classe pour donner son avis.
 - Intervenir lors d'une discussion (débat philosophique ou autre) en restant dans le sujet.
 - Tenir compte de ce qui a été dit (ne pas répéter ou faire répéter inutilement).
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Adapter son niveau de langue aux situations rencontrées (y compris les formules de politesse).
 - Être capable d'argumenter lors d'une discussion (débat philosophique, conseil de classe...)
 - Ne pas toujours se laisser influencer par le dernier qui a parlé.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Être capable de vouvoyer quelqu'un.
 - Passer à la radio de l'école pour réaliser une intervention préparée par écrit ou présenter un exposé.
 - Distinguer, lors d'un débat, ce qui relève de la preuve et ce qui relève d'un avis.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Être capable de prendre la parole devant le conseil d'enfants.
 - Savoir téléphoner et obtenir les renseignements ou les résultats souhaités (réservation, etc.).
 - Être capable de reformuler l'avis exprimé par quelqu'un.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Passer à la radio de l'école pour réaliser une intervention préparée oralement.
 - Expliquer à des camarades une règle de jeu.
 - Parvenir à conceptualiser certaines notions (ne pas rester dans la simple illustration).
 - Envisager différents champs d'application d'une idée.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Passer à la radio de l'école pour réaliser une intervention improvisée (animation, urgence).
 - Animer une partie de "Loups-garous de Thiercelieux".
 - Être capable de se référer à des idées d'autres penseurs.
 - Être capable de faire appel à ses connaissances en langues étrangères pour communiquer.



Blasons de production écrite



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Raconter une histoire en présentant les lieux et les personnages (début - milieu - fin).
 - Rédiger une lettre.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Rédiger un dialogue en respectant les règles de ponctuation.
 - Écrire une fiche documentaire ou un exposé.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Écrire un texte explicatif.
 - Écrire une recette ou une notice.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Rédiger un compte-rendu (visite, interview...).
 - Écrire une fiche de présentation d'un ouvrage.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Écrire à la manière de...
 - Écrire un article de presse.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Écrire un conte.
 - Écrire le résumé d'une leçon.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Prendre des notes.
 - Écrire une biographie.
 - Utiliser les outils à sa disposition pour réduire autant que possible le nombre d'erreurs.

Principes du Système des Ceintures

Les *Ceintures* visent à permettre aux élèves de progresser à leur rythme, en ayant conscience de ce qu'ils ont appris et de ce qu'il leur reste à apprendre.

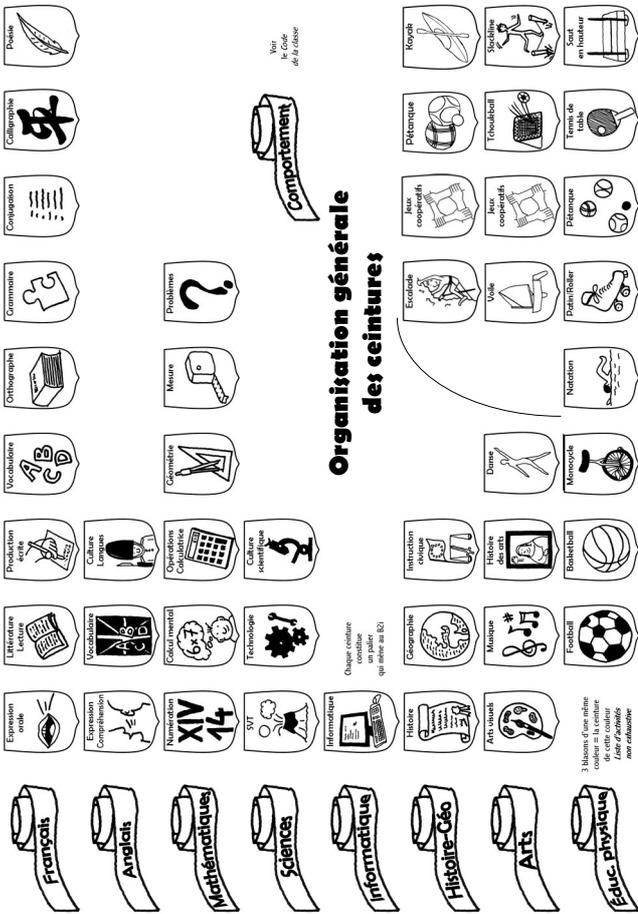
Elles sont divisées en *Blasons** de couleurs, classés dans l'ordre suivant : **blanc** → **jaune** → **orange** → **vert** → **bleu** → **marron** → **noir**. L'acquisition d'un *Blason* est progressive, mais indépendante des couleurs des *Blasons* des autres disciplines (on peut être *Blason Vert* en orthographe et *Blason jaune* en grammaire).

Le changement de *Ceinture* a lieu automatiquement, lorsque tous** les *Blasons* correspondants ont atteint ou dépassé la couleur en question. La couleur noire correspond généralement à des compétences travaillées au collège.

Les compétences nécessaires pour obtenir un *Blason* sont détaillées dans ce livret. Les tests sont consultables par les élèves. Ceux possédant un *Blason* donné peuvent être autorisés à ne pas remplir certains items des évaluations périodiques.

* À l'exception des *Ceintures de comportement*, détaillées dans le *Code de la classe*, et des *Ceintures d'informatique*, sans *Blason*.

** Trois *Blasons* dans des domaines sportifs différents en E.P.S.



Blasons de vocabulaire

Compétences requises

FRANÇAIS

BLANC
NON ACQUIS

- Connaître l'alphabet et l'ordre alphabétique.
- Dire si un mot se trouve plutôt au début, au milieu ou à la fin d'un dictionnaire.
- Connaître les familles de mots.
- Connaître les contraires.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste blanche* de vocabulaire.

JAUNE
NON ACQUIS

- Savoir classer des mots dans l'ordre alphabétique (2 premières lettres identiques).
- Trouver un mot dans le dictionnaire.
- Connaître les synonymes.
- Connaître le sens propre et le sens figuré.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste jaune* de vocabulaire.

ORANGE
NON ACQUIS

- Savoir classer des mots dans l'ordre alphabétique (même quand leur début est identique).
- Trouver un mot dans le dictionnaire en temps limité (moins d'une minute).
- Connaître les homonymes.
- Connaître les préfixes.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste orange* de vocabulaire.

VERT
NON ACQUIS

- Trouver un mot dans le dictionnaire en temps limité (45 secondes).
- Comprendre un article de dictionnaire.
- Connaître les différents sens d'un mot.
- Connaître les préfixes.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste verte* de vocabulaire.

BLEU
NON ACQUIS

- Trouver un mot dans le dictionnaire en temps limité (30 secondes).
- Distinguer le sens propre et le sens figuré d'un mot.
- Connaître les niveaux de langue.
- Connaître les suffixes.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste bleue* de vocabulaire.

MARRON
NON ACQUIS

- Trouver un mot dans le dictionnaire en temps limité (25 secondes).
- Connaître les mots d'origine étrangère.
- Distinguer les termes génériques et les termes particuliers.
- Connaître le champ lexical.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste marron* de vocabulaire.

NOIR
NON ACQUIS

- Trouver un mot dans le dictionnaire en temps limité (20 secondes).
- Distinguer les paronymes courants.
- Repérer ou déduire le sens des mots issus du grec et du latin.
- Utiliser les comparatifs et les superlatifs.
- Connaître la signification et l'utilisation des mots de la *liste noire* de vocabulaire.

Vocabulaire

A B C D

Blasons de lecture et de littérature

Compétences requises

FRANÇAIS

BLANC
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions sur une œuvre littéraire travaillée en classe.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*Chris Van Allsburg* ou *Franquin*).

JAUNE
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Répondre à des questions sur plusieurs des œuvres étudiées en classe en cours d'année.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*Rudyard Kipling* ou *Ronald Dah*).
- Savoir se repérer dans la BCD.

ORANGE
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Répondre à des questions sur plusieurs des œuvres étudiées en classe en cours d'année.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*Andersen*, *Perrault* ou *Grimm*).
- Être capable d'emprunter un ouvrage en BCD.

VERT
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Réaliser une fiche de lecture d'un des ouvrages de la *Liste Cycle 3* et la présenter à la classe.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*M. Tournier* ou *Alphonse Daudet*).
- Savoir se repérer dans la bibliothèque municipale ou le bibliobus.

BLEU
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Répondre à des questions sur plusieurs des œuvres étudiées en classe en cours d'année.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*J.M.G. Le Clézio* ou *Bernard Friot*).
- Être capable d'emprunter un ouvrage à la bibliothèque municipale ou dans le bibliobus.

MARRON
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire (extrait de la *Liste de référence Cycle 3 niveau 3*).
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*D. Pennac*, *Saint Exupéry* ou *Giono*).
- Réaliser deux fiches de lecture d'ouvrages de la *Liste Cycle 3* et les présenter à la classe.

NOIR
NON ACQUIS

- Lire en temps imparti une liste de mots.
- Lire à haute voix un passage d'un texte littéraire.
- Répondre à des questions de compréhension sur cet extrait d'œuvre.
- Être capable de présenter un auteur et certaines de ses œuvres (*Senghor*, *M. Yourcenar* ou *É. Zola*).
- Localiser un ouvrage dans le CDI du collège ou dans une bibliothèque à l'aide de son site Web.

Littérature
Lecture



Blasons d'orthographe



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste blanche*).
 - Distinguer **a / à**.
 - Connaître le genre des noms.
 - Connaître les phonies des lettres **c** et **g**.
 - Savoir orthographier les sons [ʒ] et [k].

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste jaune*).
 - Distinguer **et / est**.
 - Connaître le singulier et le pluriel des noms.
 - Connaître les accents.
 - Savoir orthographier les sons [j] et [n], et placer **m** devant **b** et **p**.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste orange*).
 - Connaître la cédille et le tréma.
 - Distinguer **on / ont**.
 - Connaître les pluriels particuliers.
 - Connaître les homonymes courants.

- VERT**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste verte*).
 - Distinguer **son / sont**.
 - Savoir quand utiliser les consonnes doubles.
 - Savoir accorder les adjectifs qualificatifs.
 - Distinguer les participes passés en **-é** des infinitifs en **-er**.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste bleue*).
 - Distinguer **ou / où**.
 - Distinguer **ce / se**.
 - Savoir accorder les adjectifs de couleur.
 - Connaître les lettres muettes.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste marron*).
 - Distinguer **leur** (*déterminant*) / **leur** (*pronom*).
 - Distinguer **peu / peux / peut**.
 - Distinguer **là**, **là** et **l'a**.
 - Connaître le pluriel des noms composés.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Orthographier sans erreur des mots d'usage courant (*liste noire*).
 - Distinguer **quel(s)**, **quelle(s)**, **qu'elle(s)**.
 - Distinguer **ça / ça**.
 - Distinguer **ni / n'y - si / s'y**.
 - Connaître le pluriel des mots d'origine étrangère.



Blasons de conjugaison



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Distinguer passé, présent et futur.
 - Associer les différentes personnes aux terminaisons correspondantes.
 - Savoir à quel groupe appartient un verbe.
 - Conjuguer les verbes *être* et *avoir* au présent de l'indicatif.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Trouver l'infinitif d'un verbe.
 - Conjuguer les verbes au présent de l'indicatif.
 - Savoir conjuguer les verbes *être*, *avoir* et des 1^{er} et 2^e groupes au futur de l'indicatif.
 - Employer à bon escient présent et futur.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Savoir conjuguer les verbes au passé composé.
 - Savoir conjuguer les verbes à l'imparfait.
 - Employer à bon escient les temps vus jusqu'à présent.

- VERT**
NON ACQUIS
- Savoir conjuguer les verbes du 3^e groupe au futur de l'indicatif.
 - Savoir conjuguer les verbes au présent de l'impératif.
 - Employer à bon escient les temps vus jusqu'à présent.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Connaître les participes passés et présents.
 - Connaître les verbes pronominaux.
 - Savoir conjuguer les verbes au passé simple.
 - Employer à bon escient les temps vus jusqu'à présent.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Connaître les principes de formation des temps simples et des temps composés.
 - Savoir conjuguer les verbes au plus-que-parfait de l'indicatif.
 - Savoir conjuguer les verbes au futur antérieur de l'indicatif.
 - Employer à bon escient les temps vus jusqu'à présent.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Savoir conjuguer les verbes au présent du conditionnel.
 - Savoir conjuguer les verbes au présent du subjonctif.
 - Employer à bon escient les temps vus jusqu'à présent.



Blasons de poésie



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Lire un poème de *Jean Tardieu* ou de *Eugène Guillevic* et pouvoir présenter son auteur.
 - Être capable de réciter de mémoire un poème ou un texte d'une dizaine de lignes de son choix.
 - Produire un écrit à caractère poétique en utilisant une technique de jeu avec les sons.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Lire un poème de *Paul Éluard* ou de *Jacques Prévert* et pouvoir présenter son auteur.
 - Être capable de réciter un poème ou un texte d'une dizaine de lignes parmi deux poèmes appris.
 - Répondre à des questions portant sur la compréhension ou la structure d'un poème.
 - Produire un écrit à caractère poétique utilisant une technique de jeu avec les lettres.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Lire un poème de *Federico García Lorca* ou de *Robert Desnos* et pouvoir présenter son auteur.
 - Être capable de réciter un poème ou un texte d'une quinzaine de lignes parmi trois poèmes appris.
 - Produire un écrit à caractère poétique utilisant le calligramme, l'acrostiche ou des anagrammes.

- VERT**
NON ACQUIS
- Lire un poème d'*Arthur Rimbaud* ou de *Paul Verlaine* et pouvoir présenter son auteur.
 - Être capable de réciter de mémoire un poème ou un texte parmi cinq poèmes appris.
 - Répondre à des questions portant sur la compréhension ou la structure d'un poème (rimes, vers).
 - Produire un écrit à caractère poétique utilisant des mots-valises.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Lire un poème de *Charles Baudelaire* ou de *Guillaume Apollinaire* et pouvoir présenter son auteur.
 - Être capable de réciter de mémoire un poème ou un texte parmi six poèmes appris.
 - Produire un écrit à caractère poétique à l'aide d'association d'images.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Lire de manière expressive une fable de *Jean de La Fontaine* et pouvoir présenter cet auteur.
 - Être capable de réciter de mémoire un poème ou un texte parmi huit poèmes appris.
 - Répondre à des questions sur la compréhension ou la structure d'un poème (strophes, pieds).
 - Produire un écrit à caractère poétique à partir d'une structure syntaxique.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Lire de manière expressive un poème de *Victor Hugo* et pouvoir présenter cet auteur.
 - Être capable de réciter de mémoire un poème ou un texte parmi dix poèmes appris.
 - Répondre à des questions portant sur la compréhension ou la structure d'un poème.
 - Produire un écrit à caractère poétique répondant à des contraintes formelles.



Blasons de vocabulaire



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Connaître le lexique de la famille.
 - Connaître les nombres jusqu'à 20.
 - Connaître les couleurs.
 - Connaître les parties du corps.
 - Connaître le vocabulaire d'un des ouvrages travaillés en classe.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Utiliser un dictionnaire anglais/français pour découvrir le sens d'un mot.
 - Connaître les nombres jusqu'à 20.
 - Connaître le vocabulaire lié aux vêtements.
 - Connaître le vocabulaire lié à la nourriture.
 - Connaître le vocabulaire d'un des derniers ouvrages travaillés en classe.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Connaître les jours de la semaine et les mois.
 - Connaître les nombres jusqu'à 50.
 - Connaître les noms des animaux.
 - Connaître le vocabulaire météorologique.
 - Connaître le vocabulaire d'un des derniers ouvrages travaillés en classe.

- VERT**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir le vocabulaire déjà travaillé.
 - Utiliser un dictionnaire français/anglais pour traduire un mot.
 - Connaître les nombres jusqu'à 100.
 - Connaître les pièces de la maison.
 - Connaître le vocabulaire d'un des derniers ouvrages travaillés en classe.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir le vocabulaire déjà travaillé.
 - Connaître les nombres jusqu'à 1 000.
 - Connaître le nom des objets courants.
 - Connaître les équivalences anglais/français dans les logiciels informatiques.
 - Connaître le vocabulaire d'un des derniers ouvrages travaillés en classe.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir le vocabulaire déjà travaillé.
 - Utiliser un dictionnaire bilingue pour traduire un texte.
 - Connaître le nom des moyens de transport.
 - Connaître le vocabulaire lié aux paysages et à la nature.
 - Connaître le vocabulaire des deux derniers ouvrages travaillés en classe.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir le vocabulaire déjà travaillé.
 - Connaître les pays (capitales, drapeaux, nationalités correspondantes).
 - Connaître le vocabulaire lié à la société et aux métiers.
 - Connaître plusieurs *tongue twisters*.
 - Connaître le vocabulaire des derniers ouvrages travaillés en classe.



Blasons de calligraphie



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Être capable d'écrire sur une ligne.
 - Savoir écrire les minuscules en écritures scripte et cursive, ainsi que les majuscules d'imprimerie s'aidant d'un modèle.
 - Savoir tenir son stylo correctement.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Savoir tracer sans modèle les minuscules cursives (forme et taille) et les majuscules d'imprimerie.
 - Être capable de tracer de mémoire les chiffres.
 - Recopier un texte de trois lignes sans erreur.
 - Savoir présenter avec soin les travaux dans son cahier (date, matière, référence des activités).
 - Remplir correctement une enveloppe.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Savoir tracer avec modèle les majuscules cursives (forme et taille).
 - Recopier un texte de cinq lignes sans erreur.
 - Tenir régulièrement son stylo correctement.
 - Présenter régulièrement avec soin les travaux dans son cahier.
 - Utiliser une feuille lignée pour guider l'écriture sur une feuille blanche.

- VERT**
NON ACQUIS
- Savoir tracer sans modèle certaines majuscules cursives (U V W Y O Q A N M).
 - Transformer en cursive un texte d'imprimerie.
 - Présenter systématiquement avec soin les travaux dans son cahier.
 - Poser des opérations.
 - Connaître l'usage des différents outils d'écriture.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Savoir tracer sans modèle certaines majuscules cursives (I J H K C G E T).
 - Recopier un texte d'une dizaine de lignes sans erreur.
 - Savoir utiliser un stylo-plume (tenue, changement de cartouche, usage de effaceur, limitation de l'emploi du blanc correcteur).
 - Présenter avec soin une carte de géographie.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Savoir tracer sans modèle toutes les majuscules cursives (dont S L D P R B F X Z et l'autre graphie de Q).
 - Recopier un texte d'une quinzaine de lignes sans erreur.
 - Tracer des graphiques.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Réaliser un croquis.
 - Prendre des notes.
 - Recopier une citation ou créer un *ex libris* en respectant des contraintes calligraphiques (lettrine, parafes, bordures, enluminure...)



Blasons de grammaire



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Reconnaître la phrase.
 - Connaître les signes de ponctuation fréquents (, , ! ? « ») et leur usage.
 - Distinguer les noms communs et les noms propres.
 - Connaître les formes affirmative et négative.
 - Reconnaître le verbe et son sujet.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Connaître les types de phrases (déclarative, exclamative, injonctive, interrogative).
 - Distinguer Groupe Sujet (GS) et groupe Verbal (GV).
 - Réaliser les accords simples dans le groupe nominal.
 - Reconnaître les noms.
 - Savoir substituer à bon escient les pronoms.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Utiliser les prépositions.
 - Connaître les déterminants.
 - Connaître les adjectifs qualificatifs.
 - Savoir utiliser les signes de ponctuation particuliers (: ; -).
 - Connaître le Groupe Nominal (GN).

- VERT**
NON ACQUIS
- Connaître le Complément du Nom.
 - Connaître le Complément d'Objet Direct (COD).
 - Connaître le Complément d'Objet Direct (COI).
 - Connaître les Compléments Circonstanciels de Temps et de Lieu.
 - Savoir reconnaître et utiliser les adverbes.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Connaître les voix passive et active.
 - Identifier l'attribut du Sujet.
 - Connaître la nature des mots (cas simples).
 - Connaître les phrases simples, complexes et nominales.
 - Savoir utiliser l'apposition.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Distinguer les propositions principales, indépendantes et les propositions subordonnées.
 - Connaître la nature des mots (cas plus complexes).
 - Connaître les pronoms possessifs, démonstratifs et indéfinis.
 - Connaître et utiliser les pronoms personnels compléments.
 - Distinguer les adjectifs et les participes passés épithètes et attributs.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Distinguer les propositions subordonnées relatives et conjonctives.
 - Distinguer les propositions coordonnées et juxtaposées.
 - Accorder les participes passés avec être et avoir.
 - Connaître la nature des mots (cas plus complexes).
 - Analyser grammaticalement des phrases variées.



Blasons de culture et de langues



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- (Re) connaître les mots empruntés à l'anglais.
 - Situer le monde anglophone sur une carte.
 - Connaître la fête d'*Halloween*.
 - Pouvoir présenter *Queen Elisabeth II* ou *Diana, Princess of Wales*.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Connaître les symboles anglais et londoniens (*flag, bobbies, double-decker buses, black taxis, red phone and post boxes, monnaie...*)
 - Connaître les habitudes alimentaires anglaises.
 - Pouvoir présenter *David Beckham, J. K. Rowling, The Beatles* ou *John Lennon*.
 - Repérer la langue anglaise dans des extraits audio.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Compléter une carte du Royaume-Uni (4 nations, villes).
 - Connaître certains sports britanniques : *cricket, polo* et *rugby*.
 - Connaître la fête de *Christmas*.
 - Pouvoir présenter *William Shakespeare* ou *T. E. Lawrence*.
 - Savoir si un texte est écrit en allemand, anglais, espagnol, italien ou latin.

- VERT**
NON ACQUIS
- Pouvoir présenter l'organisation politique du Royaume-Uni.
 - Connaître quelques symboles irlandais (drapeau, trèfle) et écossais (*Loch Ness*).
 - Connaître le *St Patrick's Day*.
 - Pouvoir présenter *Sir Isaac Newton* ou le *Professor Stephen Hawking*.
 - Comprendre le sens général d'un document en langue étrangère (hors anglais).

- BLEU**
NON ACQUIS
- Compléter une carte des États-Unis d'Amérique (villes, principaux États, fleuves).
 - Pouvoir présenter les États-Unis d'Amérique (Histoire, organisation politique, actualité).
 - Connaître l'origine et les coutumes de *Thanksgiving*.
 - Pouvoir présenter *Abraham Lincoln, Barack Obama* ou *Martin Luther King*.
 - Traduire une recette de cuisine italienne, espagnole, allemande ou portugaise à l'aide d'un dictionnaire.

- MARRON**
NON ACQUIS
- Situer et présenter l'Afrique du Sud ou l'Inde (villes, organisation politique, actualité).
 - Pouvoir expliquer les principes et l'Histoire de l'*apartheid* ou des castes indiennes.
 - Pouvoir présenter *Nelson Mandela* ou *Mahatma Gandhi*.
 - Connaître le *St Valentine's Day*.
 - Traduire une bande dessinée italienne, espagnole, allemande ou portugaise à l'aide d'un dictionnaire.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Situer et présenter l'Australie ou le Canada (villes, Histoire, société, culture, actualité).
 - Réaliser une production artistique inspirée de l'art aborigène ou inuit.
 - Pouvoir présenter *Charles Darwin* ou *Captain James Cook*.
 - Connaître le *Remembrance Day*.
 - Utiliser un moteur de traduction en ligne pour comprendre la signification d'une page Web en langue étrangère.



Blasons d'expression et de compréhension



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Saluer (*Good morning, good afternoon, good evening, good night, hello, bye...*)
 - Se présenter au cours d'un dialogue (*What's your name? How old are you? Where do you live?*)
 - Dire comment l'on va (*I'm fine, so-so, not very well, I'm tired*).
 - Connaître l'alphabet en anglais.

- JAUNE**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Se décrire (*présentation, vêtements*).
 - Exprimer ses goûts (*I like, I don't like*).
 - Distinguer singulier et pluriel.
 - Chanter une comptine anglaise.

- ORANGE**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Exprimer son accord ou son désaccord (*Good, Great! Super! I don't know...*)
 - Demander et dire à qui appartient quelque chose.
 - Dire ce que l'on sait faire ou pas (*can / can't*).
 - Dire la date et l'heure.

- VERT**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Demander et donner des informations à quelqu'un.
 - Utiliser le vocabulaire spatial (*in, on, under, right, left, up, down...*)
 - Comprendre et utiliser les verbes courants.
 - Formuler des demandes et des ordres.

- BLEU**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Comprendre et utiliser les adjectifs courants.
 - Interroger ou exprimer une quantité, un prix (*How many, how much...*)
 - Lire et comprendre un texte court.
 - Maîtriser l'accord sujet/verbe (cas simples).

- MARRON**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Réciter un court texte mémorisé.
 - Utiliser des articulations logiques (*and, or, because, but*).
 - Comprendre le sens d'un document écrit.
 - Chanter une chanson traditionnelle anglaise.

- NOIR**
NON ACQUIS
- Réinvestir et approfondir les structures langagières déjà travaillées.
 - Raconter une histoire courte (en s'aidant d'images).
 - Obtenir des renseignements par téléphone ou sur un site Web anglophone.
 - Répondre à des questions sur un document.
 - Chanter une chanson anglaise.



Blasons de numération



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Connaître les nombres jusqu'à 100.
 - Connaître les notions de double et de moitié.
 - Connaître les nombres pairs et impairs.
- JAUNE**
NON ACQUIS
- Connaître les nombres jusqu'à 1 000.
 - Connaître les nombres romains jusqu'à XX.
 - Savoir utiliser la table de Pythagore.
- ORANGE**
NON ACQUIS
- Connaître les nombres jusqu'à 10 000.
 - Connaître les nombres romains jusqu'à L.
 - Connaître les multiples de 5, 10, 100, 1 000.
 - Connaître les notions de triple, de tiers et de quart.
- VERT**
NON ACQUIS
- Connaître les nombres jusqu'à 100 000.
 - Connaître les nombres romains jusqu'à C.
 - Connaître les multiples de 25, 50, 250, 500.
 - Connaître les fractions.
- BLEU**
NON ACQUIS
- Connaître les nombres jusqu'à 1 000 000.
 - Connaître les nombres romains jusqu'à M.
 - Connaître les nombres décimaux (dixièmes, centièmes) et les fractions décimales.
 - Savoir réaliser des arrondis ou obtenir des valeurs approchées.
- MARRON**
NON ACQUIS
- Connaître les grands nombres.
 - Connaître tous les nombres romains (notation classique).
 - Connaître les nombres décimaux.
 - Savoir diviser par 10, 100 ou 1 000.
 - Connaître les pourcentages.
- NOIR**
NON ACQUIS
- Connaître les grands nombres.
 - Savoir réaliser des arrondis de nombres réels.
 - Connaître différents systèmes de numération (binaire, sexagésimal...)



Blasons d'opérations calculatrice



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Poser et calculer une addition (*deux nombres*).
 - Compléter une table d'addition.
 - Trouver le complément d'un nombre à un autre.
 - Utiliser une calculatrice pour trouver le résultat d'une opération.
- JAUNE**
NON ACQUIS
- Poser et calculer une addition (*plusieurs nombres*).
 - Poser et calculer une soustraction (*sans retenue*).
 - Compléter les tables de multiplication de 2, 3, 4 et 5.
 - Connaître les multiples d'un nombre.
 - Utiliser les touches de mémoire d'une calculatrice (\square \square \square \square).
- ORANGE**
NON ACQUIS
- Poser et calculer une addition et une soustraction (*avec retenue*).
 - Compléter la table de Pythagore.
 - Poser et calculer une multiplication (*par un nombre à un chiffre*).
 - Réaliser des calculs avec des parenthèses.
 - Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat (calculs approchés).
- VERT**
NON ACQUIS
- Poser et calculer une soustraction (*cas complexes*).
 - Décomposer un nombre en produits.
 - Poser et calculer une multiplication (*par un nombre à plusieurs chiffres*).
 - Distinguer *quotient* et *reste* dans des divisions simples.
 - Utiliser les différentes touches d'une calculatrice (\square \square \square).
- BLEU**
NON ACQUIS
- Poser et calculer une division à l'aide d'un répertoire des multiples.
 - Utiliser la proportionnalité.
 - Utiliser, comparer et décomposer des fractions.
 - Additionner des nombres décimaux.
 - Multiplier ou diviser un nombre par 10, 100, 1 000.
- MARRON**
NON ACQUIS
- Additionner, soustraire et multiplier des nombres décimaux.
 - Poser et calculer une division.
 - Utiliser la proportionnalité sous une forme graphique.
 - Réaliser des calculs de vitesse.
 - Utiliser les différentes touches d'une calculatrice (\square).
- NOIR**
NON ACQUIS
- Calculer le quotient décimal d'une division posée.
 - Réaliser des calculs statistiques (*moyenne*).
 - Calculer des pourcentages.
 - Résoudre des équations simples.
 - Utiliser différentes touches d'une calculatrice de type "Collège" (\square \square).



Blasons de mesure



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Se repérer dans le calendrier.
 - Comparer des longueurs.
 - Lire l'heure (*heure "pile", quart, demie*).
 - Mesurer des masses (*kilogramme*).
- JAUNE**
NON ACQUIS
- Calculer des durées.
 - Mesurer des longueurs.
 - Mesurer le périmètre d'un polygone.
 - Lire l'heure (*multiples de 5 minutes*).
 - Réaliser des calculs sur la monnaie (*euros*).
- ORANGE**
NON ACQUIS
- Se repérer dans le calendrier (*années bissextiles*).
 - Mesurer et calculer des distances (*m, dam, hm, km*).
 - Mesurer et calculer des contenances.
 - Calculer le périmètre d'une figure.
 - Lire l'heure (*minute*).
- VERT**
NON ACQUIS
- Mesurer et calculer des vitesses.
 - Mesurer et calculer des masses.
 - Mesurer et calculer une aire (*carré, rectangle*).
 - Lire l'heure (*seconde*).
 - Réaliser des calculs sur la monnaie (*centimes*).
- BLEU**
NON ACQUIS
- Mesurer et calculer longueurs et distances.
 - Mesurer et calculer périmètres et aires.
 - Mesurer et calculer des masses.
 - Mesurer et calculer des contenances.
 - Mesurer et calculer des vitesses et des durées.
- MARRON**
NON ACQUIS
- Réaliser des calculs par rapport au calendrier.
 - Réaliser et calculer avec des mesures décimales.
 - Manier cartes et échelles.
 - Comparer et qualifier des angles (*droit, aigu, obtus*).
 - Calculer l'aire d'un triangle.
- NOIR**
NON ACQUIS
- Réaliser des calculs sur la monnaie (*pourcentages*).
 - Calculer le périmètre d'un cercle (π).
 - Mesurer et calculer des volumes (*parallélépipède rectangle, sphère*).



Blasons de sciences et vie de la Terre



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
- Savoir comment les plantes grandissent.
 - Savoir comment se reproduisent les animaux ovipares et vivipares.
 - Connaître les mouvements corporels (muscles, os du squelette, articulations).
 - Savoir comment se forment les ombres et ce qui les fait changer.
- JAUNE**
NON ACQUIS
- Connaître les différents états de l'eau.
 - Savoir comment grandit un arbre et comment les fleurs se transforment en fruits.
 - Connaître les principes du tri et du traitement des déchets.
 - Connaître l'air et ses pollutions.
- ORANGE**
NON ACQUIS
- Savoir comment grandissent les insectes.
 - Connaître les changements d'état de l'eau.
 - Connaître le trajet de l'eau dans la nature.
 - Connaître la digestion.
- VERT**
NON ACQUIS
- Connaître le mouvement des planètes dans notre système solaire.
 - Pouvoir expliquer les changements de durée du jour au cours des saisons.
 - Connaître la respiration.
 - Connaître la circulation sanguine.
- BLEU**
NON ACQUIS
- Connaître les mouvements de la Lune autour de la Terre.
 - Connaître les séismes et leurs risques.
 - Connaître la reproduction de l'Homme.
 - Connaître les actions bénéfiques ou nocives pour la santé.
- MARRON**
NON ACQUIS
- Connaître les volcans et leurs risques.
 - Connaître les notions de chaînes et de réseaux alimentaires.
 - Être familiarisé avec la classification du vivant.
 - Connaître les concepts d'adaptation au milieu, d'évolution et de biodiversité.
- NOIR**
NON ACQUIS
- Connaître les conditions de réalisation de mélanges et de solutions.
 - Repérer et analyser les changements induits par l'Homme dans le milieu naturel et leurs conséquences.
 - Comprendre les principes du recyclage de la matière organique.
 - Connaître les cellules.



Blasons de géométrie



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Se repérer sur un quadrillage.
 - Connaître les figures planes courantes (carré, rectangle, triangle) et les polygones.
 - Distinguer et savoir tracer les droites et les segments (utilisation de la règle).
 - Trouver le milieu d'un segment.
 - Lire un plan.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Comparer des angles.
 - Connaître les angles droits et les droites perpendiculaires (utilisation de l'équerre).
 - Réaliser des symétries sur quadrillage.
 - Tracer des figures géométriques.
 - Connaître le cercle (utilisation du compas, centre, rayon, diamètre).
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Connaître les droites parallèles.
 - Connaître les triangles particuliers (rectangle, isocèle, équilatéral).
 - Achever le tracé de carrés, rectangles et cercles.
 - Réaliser des tracés de symétrie axiale (sans quadrillage).
 - Suivre le programme de construction d'une figure géométrique.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Connaître les quadrilatères (y compris les losanges et les parallélogrammes).
 - Connaître les solides courants, le vocabulaire associé et la notion de patron.
 - Décrire une figure.
 - Suivre le programme de construction d'une figure géométrique.
 - Réduire et agrandir des figures.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Associer un solide et son patron.
 - Tracer un triangle particulier.
 - Réaliser des tracés de symétrie axiale (plus complexes).
 - Suivre le programme de construction d'une figure géométrique.
 - Compléter le programme de construction d'une figure géométrique.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Maîtriser le vocabulaire géométrique étudié jusqu'à présent.
 - Connaître les propriétés des figures géométriques courantes (triangles particuliers, cercle, carré, rectangle, losange, parallélogramme).
 - Connaître les solides usuels (cube, pavé droit, cylindre, prismes droits, pyramide).
 - Suivre le programme de construction d'une figure géométrique.
 - Rédiger le programme de construction d'une figure géométrique.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Mesurer des angles (utilisation du rapporteur).
 - Réaliser une démonstration.
 - Se repérer sur une carte ou un plan en utilisant des coordonnées.
 - Suivre le programme de construction d'une figure géométrique.
 - Rédiger le programme de construction d'une figure géométrique.



Blasons de calcul mental



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Savoir additionner un nombre à deux chiffres et un nombre à un chiffre.
 - Connaître "par coeur" les tables d'addition.
 - Réaliser des soustractions sur les 20 premiers nombres.
 - Savoir additionner des multiples de 10 entre eux.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Connaître le complément à 100 d'un nombre.
 - Connaître les tables de multiplication par 2, 5 et 10.
 - Réaliser des additions et des soustractions sur les 100 premiers nombres.
 - Savoir si un nombre est multiple de 2, 5 ou 10.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Connaître le complément à 1 000 d'un nombre.
 - Connaître les tables de multiplication jusqu'à $\times 5$.
 - Réaliser des soustractions sur les 1 000 premiers nombres.
 - Savoir si un nombre est multiple de 2, 3, 4, 5 ou 10.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Réaliser des additions et des soustractions sur les 10 000 premiers nombres.
 - Connaître les tables de multiplication jusqu'à $\times 10$.
 - Savoir diviser un nombre par 2, par 5, par 10.
 - Additionner ou soustraire des heures et des minutes.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Réaliser des additions, des multiplications et des soustractions sur les 100 000 premiers nombres.
 - Multiplier par 11 – 20 – 50 – 99 – 100 – 101 – 999 – 1 000 – 1 001.
 - Diviser un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre (quotient à un chiffre – calcul du reste).
 - Additionner ou soustraire heures, minutes et secondes.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Réaliser des additions, des multiplications et des soustractions sur le million de premiers nombres.
 - Multiplier par 0,1 – 0,01 – 0,001.
 - Diviser un nombre par 10 – 20 – 100 – 200 – 1 000 – 2 000.
 - Additionner ou soustraire heures, minutes et secondes dans des énoncés de problèmes.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Réaliser des additions, des multiplications et des soustractions sur tous les nombres (y compris décimaux).
 - Multiplier par 0,5 – 0,25.
 - Diviser un nombre décimal par 2, par 3 et par 5.
 - Réaliser des calculs avec des pourcentages.



Blasons de technologie



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Savoir réaliser un équilibre.
 - Savoir comment fonctionnent les balances.
 - Connaître les instruments qui permettent de mesurer le temps.
 - Construire un objet par pliage à partir d'une fiche technique.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Savoir comment fonctionne une boussole ; connaître les points cardinaux.
 - Comprendre comment fonctionne un appareil photo (principe de la chambre noire).
 - Connaître les dangers de l'électricité.
 - Construire un objet à partir d'une fiche technique.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Savoir comment éviter les accidents (domestiques, routiers...)
 - Savoir comment fonctionne un vélo (être capable de vérifier son état et de remettre une chaîne en place).
 - Réaliser un circuit électrique simple (pile, interrupteur, ampoule) d'après un schéma.
 - Présenter à la classe une expérience scientifique.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Réaliser une transmission de mouvements en utilisant des engrenages.
 - Être capable de réparer la chaîne cassée d'un vélo.
 - Mesurer et présenter sous forme de tableau la consommation de différents appareils électriques (à l'aide d'un consommètre).
 - Utiliser un microscope.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Réaliser une transmission de mouvements en comprimant de l'air (ballon gonflable, bouteille en plastique et pompe...)
 - Être capable de changer la chambre à air d'une roue de vélo.
 - Connaître différentes sources énergétiques (fossiles, renouvelables) et leurs moyens d'exploitation.
 - Schématiser un circuit électrique simple.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Être conscient des moyens d'économiser l'énergie.
 - Réaliser un circuit électrique (pile, interrupteur, moteur...) et le schématiser.
 - Présenter à la classe une expérience scientifique et la schématiser.
 - Monter puis ranger correctement une tente ("canadienne", igloo ou "à ouverture rapide").
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Réaliser un objet technique utilisant l'énergie solaire.
 - Être capable de changer un câble de frein et de réparer une chambre à air d'un vélo.
 - Réaliser des expériences pour expliquer un phénomène observé et les présenter par écrit.
 - Utiliser une perceuse ou une ponceuse électrique, savoir planter des clous.



Blasons de résolution de problèmes



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Trier les données dans un énoncé.
 - Exploiter les données d'un tableau.
 - Faire preuve de logique et de déduction.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Trier les questions dans un énoncé.
 - Exploiter un diagramme.
 - Analyser différentes solutions.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Trier les données dans un énoncé.
 - Choisir la bonne opération.
 - Résoudre des situations de proportionnalité.
 - Utiliser la monnaie.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Poser des questions.
 - Trouver des solutions à étapes.
 - Faire preuve de logique et de déduction.
 - Exploiter un graphique ou un diagramme.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - S'engager dans une procédure de recherche.
 - Trier les données dans un énoncé.
 - Résoudre des problèmes complexes.
 - Compléter un tableau.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Tracer un diagramme.
 - Appliquer des formules de calcul pour résoudre un problème.
 - Utiliser la "règle de trois".
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Exploiter un diagramme circulaire.
 - Tracer un graphique.
 - S'engager dans une procédure de recherche.



Blasons de culture scientifique



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Connaître la vie de Louis Pasteur et les principes de fonctionnement d'un vaccin.
- Expérimenter avec de la levure.
- Faire du pain, des yaourts ou des pâtes.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Connaître la vie de Louis Braille et les principes de son écriture.
- Déchiffrer et rédiger un message en Braille.
- Utiliser en sécurité un appareil électroménager électrique (machine à pop-corn ou à barbe-à-papa, crêpière, gaufrier, mixeur, plaque chauffante, four...)

ORANGE
NON
ACQUIS

- Connaître la vie et quelques réalisations de Léonard de Vinci.
- Écrire un message lisible dans un miroir.
- Construire un parachute.

VERT
NON
ACQUIS

- Connaître la vie de Gutenberg et les débuts de l'imprimerie.
- Réaliser une impression (linogravure ou au plomb).
- Réaliser une recette de cuisine nécessitant de casser des œufs et de battre les blancs en neige.

BLEU
NON
ACQUIS

- Connaître la vie de Thomas Edison et les principes de fonctionnement d'un phonographe.
- Réaliser un enregistrement et une lecture sur phonographe.
- Réussir une mayonnaise ou à faire du beurre avec de la crème.

MARRON
NON
ACQUIS

- Connaître la vie des frères Montgolfier et les principes de fonctionnement d'une montgolfière.
- Construire un ballon à air chaud.
- Sculpter un objet en ballons de baudruche.

NOIR
NON
ACQUIS

- Connaître la vie d'Alessandro Volta et les principes de la pile électrique.
- Construire une pile électrique.
- Inventer un objet qui n'existe pas encore (le réaliser ou le présenter) ou créer une nouvelle recette.



Blasons d'Histoire



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Se repérer dans le temps et sur une frise chronologique.
- Connaître les différentes sources de l'Histoire.
- Connaître la **Préhistoire** (repères historiques, premières traces de vie humaine, maîtrise du fer et débuts de l'agriculture, apparition de l'art).
- Connaître les mots : *Préhistoire, archéologie, fouilles, fossile, nomade, sédentaire, biface, feu, pariétal, mégalithe.*

JAUNE
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur la période précédente.
- Savoir comment est née l'écriture. Savoir comment est né le Christianisme.
- Connaître l'**Antiquité** (repères historiques, vie des Gaulois, des Gallo-Romains et chute de l'Empire romain).
- Connaître les mots-clés : *Antiquité, alphabet, pictogramme, Gaulois, druide, temple, empereur, Jules César, Vercingétorix, Alésia, amphithéâtre, aqueduc, arène, thermes, Gallo-Romain, monothéisme, polythéisme, Judaïsme, Christianisme, barbare, Franc, invasion.*

ORANGE
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur les périodes précédentes.
- Connaître la naissance et le développement du royaume de France.
- Savoir comment est né l'islam.
- Connaître le **Moyen Âge** (repères historiques, relations entre seigneurs et paysans, place de l'Église, Croisades).
- Connaître les mots-clés : *Clovis, dynastie, Islam, mosquée, Charlemagne, Hugues Capet, château, chevalier, seigneur, paysan, vassal, Croisade, clergé, pèlerinage, Saint-Louis (Louis IX), Jeanne d'Arc.*

VERT
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur les périodes précédentes.
- Connaître les **Temps modernes** (repères historiques, découvertes, premiers empires coloniaux, esclavage).
- Connaître la Renaissance. Connaître Louis XIV et savoir ce que furent "les Lumières".
- Connaître les mots-clés : *Gutenberg, Christophe Colomb, Léonard de Vinci, Copernic, Gallée, colonie, la Réforme, protestant, Édit de Nantes, Henri IV, Louis XIV, Richelieu, Molière, monarchie absolue, bourgeoisie, noblesse, privilège, Tiers Etat, esclavage, encyclopédie, démocratie, Voltaire, Rousseau.*

BLEU
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur les périodes précédentes.
- Connaître la **Révolution française**. Connaître Napoléon Bonaparte et le **I^{er} Empire**.
- Connaître la révolution industrielle et les changements apportés par la **III^e République**.
- Connaître les mots-clés : *cahiers de doléances, la Terreur, constitution, république, Code civil, machine à vapeur, électricité, suffrage universel masculin, Victor Schœlcher, abolition, syndicat, socialisme, la Commune, exode rural, émigration, laïcité, Louis Pasteur, Victor Hugo, Émile Zola.*

MARRON
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur les périodes précédentes.
- Connaître la **I^{re} Guerre Mondiale** et l'entre-deux guerres (repères historiques).
- Connaître la **II^{de} Guerre Mondiale** (repères, extermination des Juifs et des Tziganes par les nazis).
- Connaître la **V^e République** (repères historiques, évolution de la société, construction européenne).
- Connaître les mots-clés : *Georges Clemenceau, armistice, poilus, tranchée, nazisme, déportation, camp d'extermination, Débarquement, communisme, Charles de Gaulle, Jean Moulin, bombe atomique, traité de Rome, consommation, chômage, Euro, mondialisation.*

NOIR
NON
ACQUIS

- Pouvoir répondre à des questions sur les périodes précédentes.
- Connaître l'**Égypte antique** (place du pharaon, polythéisme).
- Connaître les mots-clés : *pharaon, Toutankhamon, Cléopâtre, le Nil, limon, scribe, vizir, sarcophage, momie, hiéroglyphe, papyrus.*



Blasons d'instruction civique



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Société : connaître les symboles de la République française (drapeau, devise, hymne national, Marianne).
- Philosophie : réfléchir aux raisons qui font que les enfants vont à l'école.
- Sécurité routière : repérer les dangers présents sur les trottoirs et connaître des moyens de les éviter.
- Premiers secours : savoir protéger et donner l'alerte sans prendre de risque.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Société : connaître le nom et pouvoir reconnaître le maire de la ville, le Président de la République et le Premier ministre. Justice : connaître par cœur les 8 articles de la Loi.
- Philosophie : connaître et pouvoir expliquer la fable des "Trois tamis".
- Sécurité routière : repérer les dangers présents en tant que passager (voiture, bus) et connaître des moyens de les éviter.
- Premiers secours : savoir appeler un numéro d'urgence et donner un message d'alerte.

ORANGE
NON
ACQUIS

- Société : connaître l'hymne et le drapeau européens, ainsi que les enjeux de la construction européenne.
- Justice : pouvoir expliquer le sens de l'adage : "Nul n'est censé ignorer la loi".
- Philosophie : donner son avis sur une phrase d'auteur.
- Sécurité : repérer les dangers présents à la maison et connaître des moyens de les éviter.
- Premiers secours : savoir comment réagir si une victime saigne légèrement, se plaint d'un malaise ou se plaint après un traumatisme.

VERT
NON
ACQUIS

- Société : connaître les principes et le déroulement d'une élection.
- Justice : pouvoir expliquer ce que sont les *circonstances aggravantes* et *atténuantes* dans la Loi.
- Philosophie : connaître la notion de *libre-arbitre* ou donner son avis sur un sujet philosophique.
- Sécurité routière : repérer les dangers présents sur la route et connaître des moyens de les éviter.
- Premiers secours : savoir comment réagir si une victime s'étouffe.

BLEU
NON
ACQUIS

- Société : distinguer les fonctions du Gouvernement et du Parlement ; connaître les noms des Présidents de la V^e République.
- Justice : pouvoir expliquer le sens de l'adage : "On ne peut être juge et partie".
- Philosophie : distinguer les concepts de *nature* et de *culture* ou donner son avis sur une phrase d'auteur.
- Sécurité : connaître les règles de base du *Code de la route*.
- Premiers secours : savoir comment réagir si une victime saigne abondamment.

MARRON
NON
ACQUIS

- Droit : connaître les règles d'acquisition de la nationalité française.
- Justice : pouvoir expliquer le principe de *présomption d'innocence*.
- Philosophie : pouvoir discuter et illustrer les idées d'*obéissance* et de *désobéissance*.
- Sécurité routière : connaître les principaux panneaux routiers.
- Premiers secours : savoir comment réagir si une victime est inconsciente.

NOIR
NON
ACQUIS

- Société : connaître les enjeux de la solidarité nationale (protection sociale, responsabilité entre les générations).
- Société : connaître le rôle de l'Académie française.
- Philosophie : distinguer les principes d'*égalité* et d'*équité* ou donner son avis sur un sujet philosophique ou une phrase d'auteur.
- Sécurité routière : préparer et organiser une sortie (itinéraire, horaires, équipement...)
- Premiers secours : savoir comment réagir si une victime ne respire pas.



Blasons de musique



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Pouvoir interpréter de mémoire 1 chanson parmi celles apprises (livret ou chorale).
- Reproduire un rythme.
- Connaître et savoir utiliser au moins deux sites Internet pour écouter, légalement, la chanson de son choix.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Pouvoir chanter une comptine en anglais.
- Jouer une petite mélodie à l'ocarina.
- Inventer et répéter un rythme.

ORANGE
NON
ACQUIS

- Pouvoir interpréter de mémoire 3 chansons parmi celles apprises (livret ou chorale).
- Réaliser une production à l'aide de percussions.
- Jouer une petite mélodie au ukulélé.

VERT
NON
ACQUIS

- Pouvoir interpréter de mémoire 5 chansons parmi celles apprises (livret ou chorale).
- Nommer les notes d'un clavier.
- Jouer une petite mélodie au clavier (synthétiseur ou mélodica).

BLEU
NON
ACQUIS

- Participer activement à la chorale du cycle 3.
- Présenter à la classe une production originale (instrumentale et/ou vocale).
- Savoir utiliser une guimbarde ou jouer une petite mélodie à la flûte.

MARRON
NON
ACQUIS

- Chanter en canon.
- Pouvoir interpréter de mémoire 10 chansons parmi celles apprises (livret ou chorale).
- Pouvoir reproduire plusieurs rythmes sur un djembé ou jouer une petite mélodie à l'harmonica.

NOIR
NON
ACQUIS

- Présenter à la classe une production originale en utilisant des outils informatiques.
- Jouer une petite mélodie ou un accompagnement à la guitare.
- Connaître les bases du solfège.



Blasons de géographie



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
- Connaître la Terre et ses représentations.
 - Connaître les différents types de climats.
 - Savoir où habitent les Hommes sur Terre.
 - Connaître les pays riches et les pays pauvres.
 - Connaître les mots-clés : *continent, équateur, hémisphère, océan, échelle, planisphère, pôle, tropique.*
- JAUNE NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître les paysages et le peuplement européens.
 - Connaître les reliefs de la France.
 - Connaître les caractéristiques de paysages urbain, rural, montagnard et littoral ainsi que des DOM-TOM.
 - Connaître les mots-clés : *Europe, fleuve, plaine, banlieue, agriculture, campagne, agglomération, métropole, aménagement, tourisme.*
- ORANGE NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître les reliefs de la Terre et les caractéristiques des climats.
 - Connaître l'Union Européenne (pays).
 - Savoir comment l'espace européen est aménagé.
 - Connaître les mots-clés : *densité de population, espace rural ou urbain, voie de communication, niveau de vie, Union Européenne.*
- VERT NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître le découpage du territoire français (département, région).
 - Connaître les grands réseaux de communication français.
 - Savoir comment les zones urbaines et rurales se transforment et évoluent.
 - Connaître les mots-clés : *migration, espérance de vie, réseau de communication, industrie, commerce.*
- BLEU NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître les inégalités mondiales et l'interdépendance des pays.
 - Connaître les axes de communication européens.
 - Connaître spécificités culturelles européennes.
 - Connaître les mots-clés : *développement, bidonville, urbanisation, flux, nationalité, façade maritime.*
- MARRON NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître l'aménagement du territoire français (4 types d'espaces d'activités).
 - Connaître les aires d'influence des grandes villes françaises.
 - Connaître la place de la France et de la langue française dans le monde.
 - Connaître les mots-clés : *réseau urbain, francophonie, grande puissance.*
- NOIR NON ACQUIS**
- Pouvoir répondre à des questions sur les thèmes précédents.
 - Connaître les enjeux et les techniques de la fourniture et du traitement de l'eau dans la commune.
 - Connaître les enjeux et les techniques de la collecte, de la réduction et du recyclage des déchets dans la communauté urbaine.
 - Connaître l'Union Européenne (capitales).
 - Connaître les mots-clés : *traitement, nappe phréatique, désalinisation, filtration, désinfection, purification, eaux usées, polluant, station d'épuration, déchet, réduction, réutilisation, recyclage, décharge, incinération, compost, fermentation.*



Ceintures d'informatique



Compétences requises

- BLANCHE NON ACQUISE**
- Connaître les composants d'un ordinateur (*écran, clavier, unité centrale, souris, haut-parleur*).
 - Savoir allumer et éteindre "en toute sécurité" un ordinateur (*distinguer l'arrêt de la veille*).
 - Savoir utiliser la souris (*pointer, cliquer, double-cliquer*).
 - Savoir utiliser quelques touches spéciales du clavier (*Majuscule, Entrée, Effacement*).
 - Savoir retirer en toute sécurité un périphérique USB (*clé, disque dur externe, lecteur mp3*).
- JAUNE NON ACQUISE**
- Connaître le nom et la fonction des périphériques (*imprimante, scanner, modem/box, "mp3"*).
 - Distinguer les périphériques d'entrée et de sortie.
 - Saisir un texte (*majuscules, minuscules, ponctuation, lettres accentuées*) et le mettre en forme (*taille, police, paragraphes, alignement*).
 - Accéder à un emplacement, ouvrir et enregistrer un fichier.
 - Imprimer un document.
- ORANGE NON ACQUISE**
- Sélectionner un élément et utiliser les fonctions *couper/copier/coller*.
 - Réaliser une copie d'un fichier.
 - Distinguer "Enregistrer" et "Enregistrer sous..." (*ainsi que leurs effets*).
 - Imprimer un document en paramétrant l'impression (*choix d'imprimante, qualité, noir/couleur*).
 - Connaître les principales extensions des documents (*doc, rtf, pdf, jpg, mp3, mpg, avi, exe, zip*).
- VERTE NON ACQUISE**
- Connaître les principes de fonctionnement d'Internet (*liens, fournisseur d'accès, adresse IP, Wi-Fi*).
 - Accéder à une adresse Web après l'avoir analysée (*domaine, extension, hiérarchie dans l'adresse*).
 - Connaître les règles du droit informatique et de protection de la vie privée sur Internet.
 - Utiliser un appareil photo numérique et en enregistrer le contenu à l'emplacement de son choix.
 - Insérer une image et du texte dans un document.
- BLEUE NON ACQUISE**
- Utiliser un logiciel de retouche d'images (*recadrage, couleurs et contraste, détourage, duplication, outils*).
 - Accéder à une boîte électronique, relever son courrier, envoyer un courriel, éviter le *spam*.
 - Connaître trois moteurs de recherche (*Google, Bing, Yahoo*) et les utiliser.
 - Connaître quelques raccourcis-clavier (*Ctrl+A, Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+S*) et l'utilisation des touches *Suppr* et *Impr écran*.
 - Identifier et connaître la fonction des principaux composants d'une unité centrale "ouverte".
- BI**
- Connaître quelques raccourcis-clavier (*Alt+Tab ou Windows+Tab, Windows+D, Windows+E, Win+F*).
 - Savoir utiliser les tabulations et l'insertion d'objets (*WordArt...*) pour mettre en forme un texte.
 - Utiliser un logiciel d'enregistrement sonore (*source, sélection d'extrait, fondus, filtres audio*).
 - Connaître les intérêts et les limites du site *Wikipédia*.
 - Analyser les informations obtenues dans un document ou un site pour juger de leur validité.
 - Paramétrer un écran de veille et l'alimentation d'un ordinateur en fonction de son utilisation.
- NOIRE NON ACQUISE**
- Savoir comment accéder aux informations sur la machine (*système d'exploitation, processeur, mémoires*).
 - Être capable de désinstaller correctement un logiciel.
 - Utiliser un logiciel de montage vidéo.
 - Savoir trouver, installer et utiliser un antivirus, vérifier sa mise à jour et la présence d'un pare-feu.
 - Connaître les caractéristiques des systèmes d'exploitation *Windows, Mac OS, Linux et Chrome*.
 - Utiliser un logiciel de montage vidéo.
 - Graver un disque (*CD-R, CD audio, DVD-R, DVD Vidéo*).
 - Utiliser un logiciel de récupération de podcasts.
 - Savoir s'abonner à un flux RSS.



Blasons d'Histoire des arts



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître l'ensemble mégalithique de Stonehenge.
 - Arts visuels : connaître les grottes de Lascaux et Chauvet.
- JAUNE NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître le site archéologique de Fourvière.
 - Arts du quotidien : connaître les mosaïques du musée des Beaux-Arts de Lyon.
 - Arts visuels : distinguer les sculptures grecques et romaines ; connaître la statue de l'empereur Auguste d'Orange.
- ORANGE NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître un château fort, une cité fortifiée, une mosquée, des églises romane et gothique, le Mont St-Michel.
 - Arts du langage : connaître la chanson de Roland.
 - Arts du quotidien : connaître une armure, le vitrail de Charlemagne (cathédrale de Chartres), une tapisserie médiévale.
 - Connaître un chant grégorien et une chanson de troubadour.
 - Connaître le carnaval et le tournoi.
 - Arts visuels : connaître une fresque romane, des sculptures romane et gothique et le manuscrit des *Tres riches heures du Duc de Berry*.
- VERT NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître les châteaux de Chambord et de Versailles (et ses jardins), la citadelle de Besançon, la place des Vosges.
 - Arts du langage : connaître un poème de Ronsard et *Gargantua*.
 - Connaître les émaux de B. Palissy, une tapisserie, le costume de sacre de Louis XIV, les transports.
 - Arts du son : connaître *Cadet Rousselle*, Jaquemin, Monteverdi, Mozart, Bach, Vivaldi, Haendel.
 - Arts du spectacle vivant : connaître la *Commedia dell'arte* et un extrait du *Bourgeois gentilhomme*.
 - Arts visuels : œuvres de Vinci, Michel-Ange, Raphaël, Breughel, Clouet, Le Caravage, Rembrandt, Rubens, La Tour, Watteau.
- BLEU NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître la gare Saint-Lazare, la tour Eiffel, Vaulx-en-Velin au XIX^e siècle.
 - Arts du langage : connaître *Le Mot* d'Hugo, *Le chat* de Baudelaire, *Chanson d'automne* de Verlaine.
 - Arts du quotidien : connaître la toile de Jouy et l'emblème impérial.
 - Arts du son : connaître *La Truite* de Schubert, l'*Ode à la joie* de Beethoven, des pièces de Chopin, Berlioz, Wagner, Saint-Saëns.
 - Arts du spectacle vivant : connaître *La Belle Hélène* d'Offenbach et *Le Lac des Cygnes* de Tchaïkovski.
 - Connaître des œuvres de David, Delacroix, Courbet, Monet, Van Gogh, Rodin, Niepce, les frères Lumière.
- MARRON NON ACQUIS**
- Connaître la *Cité Radieuse* de Le Corbusier et les sculptures des cours des écoles de Vaulx-en-Velin.
 - Arts du langage : un *Calligramme* d'Apollinaire et *Comment faire le portrait d'un oiseau* de Prévert.
 - Connaître *Le Normandie* de Cassandre, le vase *La Solanée* de Gallé, le *Bureau Nénuphar* de Majorelle.
 - Arts du son : connaître des œuvres de Debussy, Stravinsky, Satie, Ravel, Prokofiev, Gershwin, Colombini.
 - Arts du spectacle vivant : connaître le *Boléro* de Ravel chorégraphié par M. Béjart, *La Cantatrice chauve*.
 - Arts visuels : connaître des œuvres de Mc Cay, Magritte, Klee, Kandinsky, Duchamp, Matisse, Lang, Picasso, Dalí.
- NOIR NON ACQUIS**
- Arts de l'espace : connaître la *Pyramide du Louvre* de Ieoh Ming Pei et le viaduc de Millau de Foster.
 - Arts du langage : connaître des poèmes de Jean Tardieu et de Lucien Jacques.
 - Arts du quotidien : connaître l'évolution du design du TGV.
 - Arts du son : connaître des chansons de Piaf, Brassens, Brel, Ferré, Barbara, Gainsbourg.
 - Connaître *Les Guignols de l'info*, un spectacle de cirque contemporain, *Le Cirque du Soleil*.
 - Arts visuels : connaître des œuvres de Chaplin, Mondrian, Warhol, Chassac, Filliou, Bacon, Boltanski, Sorin, Chatonsky, Schult, Disney, Doisneau, Arthus-Bertrand, Haring, Saint Phalle, Ben et des publicités.



Blasons d'arts visuels



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
- Savoir utiliser des encres (soufflées, coulées...) ou réaliser des collages.
 - Réaliser une production inspirée de la Préhistoire, de l'Antiquité ou des Arts Premiers.
- JAUNE NON ACQUIS**
- Savoir utiliser les crayons de couleur et les stylos-feutres.
 - Réaliser un portrait inspiré des travaux d'un artiste et pouvoir répondre à des questions sur la vie de cet artiste.
- ORANGE NON ACQUIS**
- Savoir utiliser des craies (pastels secs ou gras) et utiliser un pochoir.
 - Réaliser une production géométrique inspirée des travaux d'un artiste et pouvoir répondre à des questions sur la vie de cet artiste.
- VERT NON ACQUIS**
- Être capable de réaliser des mélanges de couleurs pour obtenir les tons de son choix (couleurs primaires, secondaires, complémentaires, froides, chaudes, camaïeux, dégradés).
 - Réaliser une production basée sur les liens entre couleurs inspirée des travaux d'un artiste et présenter cet artiste à la classe.
- BLEU NON ACQUIS**
- Savoir utiliser différentes techniques de gouache (éponge, tampon, gros sel, grattage).
 - Réaliser une production animalière inspirée des travaux d'un artiste et présenter cet artiste à la classe.
- MARRON NON ACQUIS**
- Savoir manier le principe de la réserve (gomme, adhésif) ou le métal à repousser.
 - Réaliser une production liée à la nature inspirée des travaux d'un artiste et présenter cet artiste à la classe.
- NOIR NON ACQUIS**
- Savoir utiliser des fusains, la linogravure ou réaliser un volume.
 - Réaliser une production exprimant un sentiment inspirée des travaux d'un artiste et présenter cet artiste à la classe.



Blasons de monocycle



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Savoir régler et mettre un casque de protection.
 - Monter sur un monocycle en s'aidant d'un grillage.
 - Parcourir 5 mètres en monocycle en s'aidant d'un grillage, sans mettre pied à terre.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Être capable de rattraper un monocycle pour que sa selle ne tombe pas au sol.
 - Parcourir 10 mètres en monocycle en s'aidant d'un grillage, sans mettre pied à terre.
 - Changer quatre fois de sens, en s'aidant d'un grillage, sans mettre pied à terre.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Savoir remettre "droite" la selle d'un monocycle.
 - Parcourir 5 mètres en monocycle sans s'aider d'appuis.
 - Connaître les différents types de monocycles (simple, trial, VTT, girafe, roue impossible).
- VERT**
NON ACQUIS
 - Savoir régler la hauteur de la selle d'un monocycle.
 - Parcourir 10 mètres en monocycle sans s'aider d'appuis.
 - Être capable de réaliser un demi-tour.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Réaliser le tour du terrain de handball en monocycle, sans s'aider d'appuis.
 - Suivre un parcours en slalomant.
 - Savoir trouver sur le Web des vidéos illustrant des figures de monocycle et des magasins en vendant.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Monter sur un monocycle sans s'aider d'appuis.
 - Réaliser le tour de la cour en monocycle, sans s'aider d'appuis.
 - Réaliser une figure (sur-place, à reculons, saut, à une seule pédale, en dribblant).
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Savoir changer le pneu ou la chambre à air d'un monocycle.
 - Suivre un parcours monocycle comprenant quelques petits obstacles (petite bordure, changement de qualité du sol, passage étroit...).
 - Réaliser trois figures (sur-place, à reculons, saut, à une seule pédale, en dribblant, en se baissant, en wheel walking, en jonglant...).



Blasons de tennis de table



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Maintenir la balle en équilibre 15 secondes sur la raquette côté pouce (coup droit).
 - Réaliser 15 jonglages côté pouce.
 - Connaître les règles de sécurité et de soin du matériel de tennis de table.
 - Renvoyer 5 balles sur 10 en coup droit (qu'elles touchent le camp adverse).
 - Savoir tenir correctement sa raquette et ne pas quitter la balle des yeux.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Maintenir la balle en équilibre 30 secondes sur la raquette côté pouce.
 - Réaliser 30 jonglages côté pouce.
 - Maintenir la balle en équilibre 15 secondes sur la raquette côté index (revers).
 - Réaliser 15 jonglages côté pouce.
 - Renvoyer 5 balles sur 10 en revers (qu'elles touchent le camp adverse - sans trajectoire "en cloche").
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Maintenir la balle en équilibre 30 secondes sur la raquette côté pouce (revers).
 - Réaliser 30 jonglages côté pouce.
 - Réaliser 15 jonglages en alternant côtés pouce et index.
 - Réussir 5 engagements sur 10 (balle dans la paume, lancée vers le haut, frappée en phase descendante et effectuant un double rebond).
 - Renvoyer 7 balles sur 10 en utilisant coups droits et revers (qu'elles touchent le camp adverse - sans trajectoire "en cloche").
- VERT**
NON ACQUIS
 - Savoir réparer une balle légèrement enfoncée.
 - Renvoyer 7 balles sur 10 dans une moitié prédéfinie du camp adverse (gauche/droite).
 - Connaître les règles de base du tennis de table.
 - Réaliser 5 échanges successifs (sans chercher à marquer) avec un camarade.
 - Lors d'une partie, avoir des mouvements amples et ne pas hésiter à se déplacer.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Renvoyer 7 balles sur 10 dans une moitié prédéfinie du camp adverse (intérieur/extérieur).
 - Réaliser 10 échanges successifs (sans chercher à marquer) avec un camarade.
 - Lors d'une partie, varier ses trajectoires de balles (faciles, rasantes, rapides, fortes...)
 - Connaître les règles de service et de comptage des points lors d'une partie.
 - Trouver sur Internet les renseignements souhaités sur le tennis de table (histoire, points de règles, actualités, vidéos...)
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Renvoyer 7 balles sur 10 dans un quart prédéfini du camp adverse (intérieur/extérieur - gauche/droite).
 - Être capable de donner un effet à sa balle (liftée, coupée...)
 - Connaître les règles de base du jeu en double.
 - Connaître l'histoire du tennis de table et son actualité.
 - Participer à un tournoi scolaire et obtenir une place en rapport avec le niveau attendu.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Être capable d'arbitrer correctement deux parties.
 - Connaître et reconnaître les revêtements de raquettes (types, effets) et savoir comment les entretenir.
 - Analyser les différentes tactiques de jeu (attaque, défense, contre).
 - Participer à un tournoi scolaire et obtenir une place en rapport avec le niveau attendu.
 - Connaître la FFTT, les clubs de tennis de table à proximité et les lieux où se procurer le matériel nécessaire.



Blasons de basket-ball



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire de base du basket-ball : panier, dribble, entre-deux.
 - Être capable de réaliser 5 dribbles consécutifs en étant statique.
 - Recevoir et faire 5 passes sur 10 à 5 mètres (statique - sans obstacle).
 - Marquer au moins un panier (sur 5 essais - positionnement libre).
 - Faire rebondir 5 fois sur 10 lancers un ballon à l'intérieur d'un cerceau posé sur le sol, à 5 mètres.
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire du basket-ball : planche, arceau, filet, raquette, marcher, reprise de dribble.
 - Lors d'un match, être capable de "défendre" (se positionner pour intercepter ou protéger).
 - Connaître les règles (marcher, reprise de dribble, parties du corps autorisées, 3 sec., 5 sec.).
 - Être capable de réaliser 10 dribbles consécutifs en marchant.
 - Recevoir et faire 6 passes sur 10 à 5 mètres (avec obstacle).
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Connaître : se démarquer, porter de ballon, passe décisive, interception, rebond, hors-jeu, lancer-franc.
 - Lors d'un match, être capable de se démarquer lorsqu'on n'a pas la balle.
 - Réaliser 10 dribbles consécutifs en marchant, sans regarder le ballon.
 - Recevoir et faire 7 passes sur 10 à 5 mètres (en déplacement - sans obstacle).
 - Marquer au moins deux paniers sur 5 essais en lancer-franc et au-delà de la ligne des 3 points.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Être capable de réaliser 10 dribbles consécutifs en courant.
 - Recevoir et faire 7 passes sur 10 à 5 mètres (en déplacement - avec obstacle).
 - Lors d'un match, enchaîner plusieurs fois avec succès réception, dribble et passe ou tir.
 - Connaître les règles d'arbitrage (durée et périodes d'un match, nombre de joueurs, fautes, score...)
 - Connaître l'Histoire du basket-ball.
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Lors d'un match, être capable de recevoir et de réaliser 10 passes longues et/ou courtes.
 - Être capable de "mettre la pression" sur le porteur de balle et de subir cette pression en restant fair-play.
 - Arbitrer de manière satisfaisante un match de basket-ball (durée adaptée au public scolaire) en gérant violations et fautes.
 - Pouvoir présenter deux célèbres joueurs de basket-ball.
 - Connaître le site Web de la Fédération Française de Basket-ball.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Marquer au moins trois paniers sur 5 essais en lancer-franc et au-delà de la ligne des 3 points.
 - Lors d'un match, repérer les techniques d'attaque et de défense, choisir le porteur de balle.
 - Distinguer les différents postes des joueurs d'une équipe (meneur, arrière, petit ailier, ailier fort, pivot).
 - Connaître quelques grandes équipes de basket-ball.
 - Connaître l'actualité de ce sport (championnats, équipes actuellement championnes du monde).
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Être capable de "marquer" efficacement un joueur.
 - Connaître les règles avancées d'arbitrage d'un match (temps-morts, 24 secondes).
 - Savoir faire tourner un ballon de basket-ball sur son index.
 - Connaître les particularités du street-ball, du korfbal, du slamball, du minibasket et le nom de quelques jeux vidéo de basket-ball.
 - Connaître l'ASVEL, son site Web, son actualité et ses joueurs ainsi qu'un club situé à proximité.



Blasons de football



Compétences requises

- BLANC**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire de base : arbitre, ballon de football, but, capitaine, cartons jaune et rouge.
 - Connaître les 5 premières lois du jeu.
 - À dix mètres, marquer 5 buts sur 10 (sans gardien, départ arrêté ; le ballon doit décoller du sol).
 - Au cours d'un match, respecter les décisions de l'arbitre.
 - Au cours d'un match, faire et recevoir des passes (ne pas jouer "perso").
- JAUNE**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : arrêt de jeu, coup de pied de coin (corner), coup de pied arrêté, mi-temps, coup de pied de réparation, surface de réparation, tir au but, touche.
 - Connaître les 7 premières lois du jeu.
 - À dix mètres, marquer 8 buts sur 10 dans des cages (de handball) sans gardien (ballon en mouvement, envoyé par quelqu'un).
 - Au cours d'un match, ne pas commettre de faute volontaire.
 - Être capable de se démarquer.
- ORANGE**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : action, but contre son camp, coup franc, dégagement, dribble, lob, lucarne, prolongation, remplaçant, tête.
 - Connaître les 10 premières lois du jeu.
 - À dix mètres, marquer 5 buts sur 10 dans des cages (en atteignant un quart de zone prédéfini b. arrêté).
 - Réaliser un parcours donné, ballon au pied, en temps limité, en quittant parfois le ballon des yeux.
 - Savoir gonfler correctement un ballon et évaluer si la pression est bien adaptée au jeu.
- VERT**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : anti-jeu, arrière-latéral, avant-centre, crampon, hors-jeu, ligne 1, milieu récupérateur, protégé-tibia.
 - Connaître les 12 premières lois du jeu.
 - Connaître les joueurs de l'équipe de France, le Championnat et la Coupe de France, leur actualité.
 - Connaître et tenir différents rôles (gardien, arrière, avant-centre...)
 - À 10 mètres, marquer 5 buts dans des cages en atteignant un quart de zone prédéfini (b. en mouv.).
- BLEU**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : arbitre assistant, but en or, centre, contre-attaque, libéro, poteau rentrant, récupération, reprise de volée.
 - Connaître les 15 premières lois du jeu.
 - Au cours d'un match, "marquer" correctement un joueur.
 - Être capable de marquer 2 buts de la tête sur 5 tirs corrects, dans des cages sans gardien.
 - Connaître le site Web de la Fédération Française de Football et de la Fifa.
- MARRON**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : ballon d'or, banc de touche, centre en retrait, derby, forfait, occasion, petit pont, tacle.
 - Connaître l'histoire du football et les principaux championnats.
 - Connaître toutes les lois du jeu.
 - Passer son brevet d'arbitre de football à l'école.
 - Arbitrer convenablement plusieurs matches.
- NOIR**
NON ACQUIS
 - Connaître le vocabulaire spécifique au football : Bundesliga, carton vert, combinaison, demi-volée, mercato, passe à dix, Premier League, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1.
 - Préciser les bases des dispositifs tactiques du football ; analyser une tactique de jeu.
 - Être capable de réaliser 5 "jongles" consécutives avec un ou deux pieds.
 - Connaître les particularités du beach soccer, du futsal, du foot de rue et du cécifoot ainsi que le nom de quelques jeux vidéo de football.
 - Connaître un grand club, son site Web, son actualité et ses joueurs ainsi qu'un club de football local.



Blasons de saut en hauteur



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
 - Connaître les règles de sécurité spécifiques au saut en hauteur.
 - Ne pas craindre de tomber sur le tapis de réception.
 - Sauter au milieu du tapis de réception.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 2 points.
- JAUNE NON ACQUIS**
 - Participer à l'organisation des sauts (surveillance active des poteaux, placement précis de l'élastique).
 - Estimer si l'ensemble des conditions de saut sont réunies avant de s'élancer.
 - Prendre appel d'un seul pied.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 3 points.
- ORANGE NON ACQUIS**
 - Connaître les techniques de saut en hauteur, leurs atouts et leurs limites (jambes groupées, ciseaux, rouleaux costal et ventral, Fosbury-flop).
 - Savoir arbitrer les sauts (appel des participants, autorisation de départ, validation et mesure des essais, tenue de la fiche de marque).
 - Tenir compte des remarques faites d'un essai au suivant.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 4 points.
- VERT NON ACQUIS**
 - Connaître les règles des compétitions de saut en hauteur (barre, incréments, conservation des essais).
 - Savoir mettre en place les équipements de sécurité (hors poteaux).
 - Avoir une trajectoire de course courbe.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 5 points.
- BLEU NON ACQUIS**
 - Avoir mémorisé les valeurs actuelles des records mondiaux masculin et féminin de saut en hauteur.
 - Connaître son pied d'appel (pouvoir l'annoncer avant la course) et choisir son lieu de départ en conséquence.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 6 points.
 - Trouver sur Internet les renseignements souhaités sur le saut en hauteur (histoire, actualités, site de la FFA, vidéos...)
- MARRON NON ACQUIS**
 - Savoir mettre en place les équipements de sécurité (poteaux inclus).
 - Connaître les principes de l'échauffement.
 - Savoir utiliser des repères fixes pour prendre son départ.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 7 points.
- NOIR NON ACQUIS**
 - Gérer l'alignement de son corps au-dessus de la barre.
 - Réaliser une performance supérieure ou égale à 8 points.
 - Connaître la biographie de Dick Fosbury et le nom de Javier Sotomayor.
 - Connaître la FFA et les clubs d'athlétisme locaux.

Barème	8 ans	9 ans	10 +
10 pts	0,95 m	1,05 m	1,15 m
9 points	0,90 m	1,00 m	1,10 m
8 points	0,85 m	0,95 m	1,05 m
7 points	0,80 m	0,90 m	1,00 m
6 points	0,75 m	0,85 m	0,95 m

Barème	8 ans	9 ans	10 +
5 points	0,70 m	0,80 m	0,90 m
4 points	0,65 m	0,75 m	0,85 m
3 points	0,60 m	0,70 m	0,80 m
2 points	0,55 m	0,65 m	0,75 m
1 point	0,50 m	0,60 m	0,70 m



Blasons de natation



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
 - Connaître les règles de déplacement et d'activité dans la piscine, ainsi que l'équipement à apporter.
 - Être capable de s'immerger et de mettre la tête sous l'eau.
 - Se déplacer sur 15 mètres en s'aidant de la bordure du bassin.
- JAUNE NON ACQUIS**
 - Être capable d'entrer dans l'eau en sautant.
 - Tester sa flottabilité en faisant "l'étoile de mer" (sans prendre d'appui).
 - Rejoindre la ligne flottante la plus proche (≈ 3 m) en se laissant glisser, accroupi, depuis le bord du bassin.
- ORANGE NON ACQUIS**
 - Rejoindre la ligne flottante la plus proche en étant immergé et en prenant appui avec les pieds sur la paroi du bassin.
 - Ouvrir les yeux sous l'eau.
 - Récupérer un objet immergé (≈ 2 m) en s'aidant d'une perche verticale ou d'une échelle.
- VERT NON ACQUIS**
 - Se déplacer sur une dizaine de mètres sans appui.
 - Entrer dans l'eau en sautant depuis un plot.
 - Nager sur place 30 secondes en position verticale.
- BLEU NON ACQUIS**
 - Nager 25 mètres sur le ventre sans appui.
 - Entrer dans l'eau en plongeant.
 - Connaître les gestes de la brasse (sur 10 mètres).
 - Récupérer un objet immergé (≈ 2 m) sans aide de perche ou d'échelle (plongeon en canard).
- MARRON NON ACQUIS**
 - Nager 25 mètres sur le dos sans appui.
 - Entrer dans l'eau en plongeant depuis un plot.
 - Connaître les gestes du crawl (sur 10 mètres).
 - Connaître le site Web de la FFN, les lieux particuliers où se baigner à proximité et leurs conditions d'accès.
- NOIR NON ACQUIS**
 - Pouvoir nager 50 mètres sans appui.
 - Pouvoir nager 25 mètres en brasse.
 - Pouvoir nager 25 mètres en crawl.
 - Pouvoir nager 25 mètres en dos crawlé.
 - Entrer dans l'eau en sautant ou plongeant depuis un plongeur.
 - Connaître la technique du rétro-pédalage.



Blasons de Voile



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
 - Apporter une tenue appropriée (deux paires de chaussures, vêtements de rechange, coupe-vent, serviette et, au besoin : casquette, pull)
 - Savoir choisir et mettre correctement son gilet de sauvetage.
 - Savoir monter dans un Optimist sans compromettre son équilibre.
 - Être capable de changer de place rapidement dans le bateau.
 - Pouvoir identifier et préciser la fonction de la coque, de la voile et du gouvernail.
- JAUNE NON ACQUIS**
 - Se positionner pour équilibrer le bateau.
 - Savoir tenir la barre sans « pomper » inutilement.
 - Savoir tenir l'écoute.
 - Être capable de repérer la direction du vent.
 - Pouvoir identifier et préciser la fonction d'un bout de remorquage, d'une pagaye, du mât, de la barre et du puits de dérive.
- ORANGE NON ACQUIS**
 - Savoir faire un nœud de huit.
 - Placer et ôter la dérive spontanément en fonction de la hauteur de fond.
 - Tenir compte du vent pour placer sa voile.
 - Pouvoir identifier et préciser la fonction de la dérive et de la bôme.
 - Coordonner et participer activement au rangement des bateaux.
- VERT NON ACQUIS**
 - Savoir se déplacer pour changer de côté sans compromettre la manœuvre.
 - Être capable de virer de bord ou de réaliser un empannage.
 - Distinguer bâbord et tribord.
 - Savoir ce qu'est une écope et ce que signifie écoper.
 - Localiser sur un plan le trajet effectué.
- BLEU NON ACQUIS**
 - Déduire d'un schéma l'allure d'un bateau.
 - Utiliser la voile pour ralentir.
 - Être capable de monter et de démonter une voile.
 - Pouvoir identifier et préciser la fonction de l'écoute, de la drisse, des poulies, du safran.
 - Connaître le site Web de la fédération française de Voile.
- MARRON NON ACQUIS**
 - Utiliser la barre pour ralentir.
 - Réaliser un parcours donné (aller/retour).
 - Compléter un schéma en coordonnant la direction du vent ainsi que les positions de la voile et du safran.
 - Pouvoir identifier et préciser la fonction de la livarde et du hale bas.
 - Connaître deux clubs de proximité permettant de faire de la Voile.
- NOIR NON ACQUIS**
 - Réaliser un parcours donné (aller/retour), partiellement face au vent.
 - Connaître les principaux repères et le champ d'application de l'échelle de Beaufort.
 - Connaître la signification des termes : choquer, border, empanner, giter, lofer, louvoyer.
 - Distinguer différentes embarcations à voile : dériveurs, catamarans, windsurf...
 - Connaître l'actualité de la Voile.



Blasons de slackline



Compétences requises

- BLANC NON ACQUIS**
 - Connaître les règles de sécurité et d'utilisation de la slack (supports, tension, hauteur maximale, surface de réception, pieds nus ou chaussures).
 - Monter sur la slack sans s'aider d'appui extérieur.
 - Tenir en équilibre 5 secondes (pied d'appel).
 - Descendre de la slack de manière réfléchie.
- JAUNE NON ACQUIS**
 - Être capable d'installer correctement les tapis sous la slack, si nécessaire.
 - Tenir en équilibre 10 secondes (pied d'appel).
 - Être capable de faire 3 pas consécutifs.
- ORANGE NON ACQUIS**
 - Tenir en équilibre 30 secondes (pied d'appel).
 - Tenir en équilibre 5 secondes sur l'autre pied.
 - Être capable de faire 6 pas consécutifs.
- VERT NON ACQUIS**
 - Tenir en équilibre 1 minute (pied d'appel).
 - Tenir en équilibre 10 secondes sur l'autre pied.
 - Être capable de réaliser une traversée complète (6 à 7 mètres).
 - Distinguer différents types de slackline : trickline, longline, highline.
- BLEU NON ACQUIS**
 - Installer correctement une ligne de slack large à cliquet (choix des supports, mise en place et (re) serrage du ruban, vérification de la tension).
 - Être capable de réaliser un demi-tour (dit "360").
 - Réaliser deux traversées complètes d'affilée (avec prise d'appui à mi-chemin).
 - Être capable de trouver sur Internet des vidéos et des sites en lien avec le slackline.
- MARRON NON ACQUIS**
 - Installer correctement une ligne de slack fine à mousqueton ou à poulie.
 - Être capable de réaliser un tour complet (dit "360").
 - Être capable de faire 6 pas consécutifs en arrière.
 - Réaliser un aller-retour complet sans prise d'appui à mi-chemin (demi-tour).
 - Être capable de réaliser les performances du Blason vert sur une slack fine.
- NOIR NON ACQUIS**
 - Entrer sur la slack en sautant (dit "aerial slack").
 - Être capable de réaliser une figure nouvelle de son choix (répertoriée dans le livret d'apprentissage).
 - Être capable de réaliser les performances du Blason marron sur une slack fine.
 - Connaître différents fournisseurs de slacks et avoir une idée du coût du matériel.



Blasons de danse



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Être capable de suivre un échauffement.
- Pouvoir ne pas parler (s'exprimer avec son corps).
- Gérer l'espace en respectant les autres.
- Marcher en rythme sur différentes musiques (binaires).
- Être capable de s'arrêter et de reprendre une marche.
- Être capable de suivre un assouplissement, des étirements.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Expliquer pourquoi on fait un échauffement.
- Être capable de reproduire une gestuelle (saut, tour...)
- Produire des positions originales.
- Expliquer pourquoi on fait un assouplissement, des étirements.

ORANGE
NON
ACQUIS

- Créer une gestuelle.
- Intégrer un objet dans sa gestuelle.

VERT
NON
ACQUIS

- Être capable de s'exprimer sans musique.
- Pouvoir présenter quelques danseurs célèbres (Patrick Dupond, Sylvie Guilhem, Marie-Claude Pietragalla...)
- Identifier les principaux styles de danses.

BLEU
NON
ACQUIS

- Savoir comment gérer une élévation, une douleur.
- Pouvoir présenter quelques chorégraphes célèbres (Maurice Béjart, Philippe Découfflé...)
- Pouvoir trouver sur Internet des informations sur un danseur, un chorégraphe.

MARRON
NON
ACQUIS

- Connaître quelques chorégraphies célèbres (Maurice Béjart, Philippe Découfflé...)
- Pouvoir trouver sur Internet la vidéo d'une chorégraphie donnée (par style, auteur ou références précises).
- Suivre une chorégraphie définie préalablement (positionnements précis dans le temps et dans l'espace).

NOIR
NON
ACQUIS

- Être capable de mener un échauffement.
- Connaître les écoles de danse à proximité et les moyens de les localiser.
- Créer et réaliser une chorégraphie définie préalablement (positionnements précis dans le temps et dans l'espace).
- Être capable de mener un assouplissement, des étirements.



Blasons d'escalade



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Apporter systématiquement ses affaires d'escalade (*tenue de sport, seconde paire de chaussures*).
- Connaître et respecter les 4 règles de sécurité lors des ateliers (*limite de la ligne bleue, pas de doigts dans les anneaux, interdiction de sauter, un seul élève à la fois sur une voie*).
- Connaître le vocabulaire de base de l'escalade : *grimpeur, prise, voie*.
- Ne pas faire de bruit lors de la pratique ou de l'attente.
- Tenir 15 secondes accroché à la paroi sans toucher le sol (< 2,50 m).

JAUNE
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire de l'escalade : *assureur, baudrier, contre-assureur, corde, encordement, sangle*.
- Être capable d'enfiler, de serrer et de retirer correctement un baudrier.
- Connaître et respecter les règles de sécurité lors de l'utilisation des cordes (*assurage, attente de l'autorisation préalable du moniteur, blocage, cheveux longs attachés, poches vides*).
- Se déplacer latéralement sur 2,50 mètres, sans toucher le sol.
- En étant encordé, sans crainte affichée, dépasser des pieds la ligne bleue (> 2,50 m).

ORANGE
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire de l'escalade : *chaussons d'escalade, mousqueton, pontet, Yoyo®, voie*.
- Faire un "*nœud de huit*", attacher le *Yoyo* (*placement, orientation*) et bloquer le mousqueton à vis.
- Encordé, atteindre au moins 5 m de hauteur en allant chercher avec ses mains des prises au-dessus de sa tête.
- Savoir se mettre rapidement en position de descente.
- Maîtriser l'assurage en 5 mouvements et être attentif au grimpeur.

VERT
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire : *coinçeur, grimper "en tête", grimper en second, magnésie, "Du mou !", "Sec !"*.
- Faire un "*double nœud de huit*".
- Lors d'une ascension, utiliser les points de repos pour anticiper la progression future.
- Réussir une voie (au moins 4b), en "poussant" avec les pieds et en variant leur placement (*pointe, interne, externe*).
- Se déplacer latéralement sur 5 mètres, sans toucher le sol.

BLEU
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire de l'escalade : *dégaine, licence, escalade libre, escalade artificielle, escalade en solo*.
- Réussir une voie (moins 5a), corde non tendue, en acceptant les moments de déséquilibre.
- Connaître le principe et l'échelle de cotation des voies.
- Connaître le CPEA-VV, son site Web et les 3 lieux de Vaulx-en-Velin où il est possible de pratiquer l'escalade.
- Se déplacer latéralement sur 5 mètres, sans toucher le sol, d'abord en transportant un objet puis sans objet mais en croisant deux camarades.

MARRON
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire : *varappe, via ferrata, Grigri®, descendeur en huit, moulinette, à vue, en rappel*.
- Analyser une voie depuis le sol et repérer les passages difficiles ainsi que les moyens de les franchir.
- Réussir une voie cotée au moins 5c, en acceptant les moments de déséquilibre entre deux positions stables (transferts de poids).
- Connaître les particularités de l'escalade en milieu naturel et savoir utiliser correctement la magnésie.
- Connaître le site Web de la FFME, son actualité et quelques grimpeurs célèbres : Patrick Edlinger, Catherine Destivelle, Patrick Berhault.

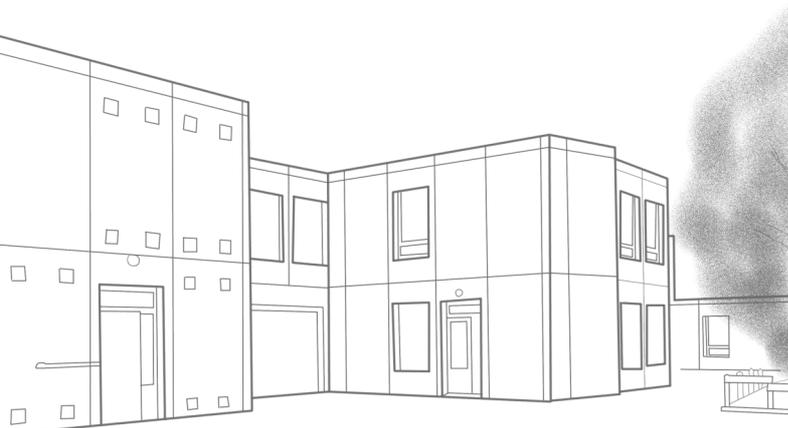
NOIR
NON
ACQUIS

- Pouvoir trouver dans une région donnée des lieux de pratique de l'escalade.
- Réussir une voie cotée au moins 6a, en variant les appuis.
- Savoir poser et retirer une dégaine (*sans grimper en tête*).
- Connaître les particularités de l'alpinisme, du *dry tooling*, de la cascade de glace, de la spéléologie, de la grimpe d'arbres (type *Accrobranche®*) et de la grimpe urbaine (type : film *Yamakasi*) par rapport à l'escalade.
- Connaître Jacques Balmat, Michel Paccard, Roger Frison-Roche, Maurice Herzog, Louis Lachenal et Tensing Norgay.

Brevets

Brevet n°1

Brevet n°2





Blasons de Kayak



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Apporter une tenue appropriée (maillot de bain/short/collant, coupe-vent, tee-shirt et pull à manches longues, casquette, paire de chaussures fermées, serviette, vêtements de rechange, crème solaire).
- Savoir choisir et mettre correctement son gilet de sauvetage.
- Distinguer l'avant de l'arrière d'un kayak.
- Savoir monter dans un kayak et en descendre sans compromettre son équilibre et s'installer.
- Être capable de se déplacer en ligne droite.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Pouvoir identifier et préciser la fonction, pour le kayak, du siège, des cale-pieds, des "bosses", et, pour la pagaie, du manche et des pales.
- Savoir choisir sa pagaie, porter et ranger correctement une embarcation.
- Être capable de changer de cap et de contourner un obstacle (circulaire).
- Savoir adapter sa tenue vestimentaire aux conditions climatiques.
- Être capable de repérer la direction du vent.

ORANGE
NON
ACQUIS

- Lors d'un dessalage, savoir retourner le kayak.
- Se placer rapidement et correctement lors de la constitution d'un radeau.
- Savoir immobiliser rapidement son kayak (avant un obstacle par exemple).
- Connaître les règles de navigation (priorités).
- Distinguer kayak, canoë, pirogue, raft et bateau d'aviron.

VERT
NON
ACQUIS

- Lors d'un dessalage en eau profonde, savoir remonter seul(e) dans le kayak.
- Être capable de rouler (rétropulsion).
- Manœuvrer en biseau en adaptant ses actions à sa position.
- Localiser sur un plan le trajet effectué.
- Ramener à terre les débris découverts lors de la séance.

BLEU
NON
ACQUIS

- Porter assistance à un kayakiste en difficultés (perte de pagaie, dessalage...)
- Analyser puis réaliser un parcours donné.
- Distinguer les différences de propulsion usuelles en kayak, canoë et bateau d'aviron.
- Connaître l'origine et l'histoire du kayak.
- Connaître le site Web de la fédération française de canoë-kayak.

MARRON
NON
ACQUIS

- Réaliser un slalom et/ou ramasser rapidement divers objets flottants.
- Connaître la signification des termes : amont, aval.
- Connaître un club de proximité permettant de faire du kayak.
- Pouvoir citer deux rivières françaises permettant de pratiquer ce sport.

NOIR
NON
ACQUIS

- Analyser puis réaliser un parcours donné complexe.
- Savoir modifier l'assiette d'un kayak.
- Connaître l'actualité du Kayak.

En cas de pratique en eau vive

- Embarquer et débarquer en présence de courant.
- Réaliser une "reprise de courant" face à l'aval.
- Sortir d'un courant.

- Être capable de "faire un bac".

- Repérer et utiliser les contre-courants pour s'arrêter.

- Gîter de manière appropriée pour ne pas dessaler.
- Se sortir d'une "cravate" ou d'une "double cravate".
- Éviter un obstacle.

- Faire un "stop" derrière un obstacle.
- Réaliser une "reprise de courant" face à l'amont.
- Esquimauter.



Blasons de Pétanque



Compétences requises

BLANC
NON
ACQUIS

- Connaître les règles de sécurité : se placer derrière la ligne quand quelqu'un va tirer, ne pas tirer quand quelqu'un se trouve devant la ligne.
- Connaître le vocabulaire de base de la pétanque : boules, but (bouchon ou cochonnet).
- Connaître les règles de base (en particulier que c'est l'équipe qui "ne tient pas le point" qui doit jouer).
- Tenir et lancer ses boules correctement (tenue "sous-main", mouvement de balancier, lâcher par le bout des doigts).
- Sur 6 lancers, placer au moins 4 de ses boules dans un carré tracé au sol de 1 m de côté, placé à 4 m du cercle.

JAUNE
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire de base de la pétanque : mène, tête à tête, doublette, tripléte.
- Savoir comparer avec précision la distance entre le but et plusieurs boules.
- Sur 6 lancers, placer au moins 4 de ses boules dans un couloir tracé au sol de 0,7 m de large, à plus de 5 m du cercle.
- Respecter une règle de bienséance : ne pas jouer, faire tomber ou faire du bruit avec ses boules hors du jeu prévu.
- Participer à une partie de pétanque arbitrée en en respectant les règles.

ORANGE
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire de base de la pétanque : pointer, tirer, serrer, démarquer.
- Savoir compter les points lors d'un match.
- Avoir compris l'influence de la position de jeu (debout/accroupi) sur le lancer et la trajectoire de la boule.
- Sur 6 lancers, placer au moins 4 de ses boules entre deux lignes situées à 5 m et 6 m du cercle.
- En 6 tirs maximum, toucher une boule placée à 5 m.

VERT
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire lié au tir : tirer au fer, tirer à raspaille, faire un carreau, faire un trou, faire une ferret.
- Estimer la validité d'un terrain de jeu (12 x 3 m min), du cercle de lancer (diam. entre 0,35 et 0,5 m) ou d'une distance de lancer de but.
- Jouer une partie de pétanque auto-arbitrée.
- Sur 6 lancers, placer au moins 3 de ses boules dans un cercle de 0,5 m de diamètre tracé à 5 m du cercle de lancer.
- En 4 tirs maximum, toucher une boule placée à 5 m.

BLEU
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire spécifique de la pétanque : faire un biberon, jouer en demi-portée, faire un palouf, jouer volontiers.
- Connaître la différence entre la Pétanque et le Sport-boules (Boule lyonnaise).
- Connaître le site Web de la Fédération Française de Pétanque et de Jeu provençal et deux bouledromes à proximité.
- Sur 6 lancers, placer au moins 3 de ses boules dans un cercle de 0,5 m de diamètre tracé à 6 m du cercle de lancer.
- Organiser et gérer un tournoi de pétanque (tracé du terrain, arbitrage).

MARRON
NON
ACQUIS

- Connaître le vocabulaire spécifique de la pétanque : jouer haut, jouer bas, faire un demi-coup, la boule-piège, faire fanny, faire un demi-coup.
- Connaître les particularités du Jeu provençal.
- Connaître les différents types de boules, leurs spécificités, deux magasins et deux sites Web permettant d'en acheter.
- Sur 6 lancers, placer au moins 4 de ses boules dans un cercle de 0,5 m de diamètre tracé à 6 m du cercle de lancer.
- En 3 tirs maximum, toucher une boule placée à 6 m.

NOIR
NON
ACQUIS

- Donner un effet à une boule (blocage ou serrage).
- Connaître les particularités de la Boule de fort et de la Boule bretonne.
- Connaître l'histoire des jeux de boules, en France et dans le monde.
- Connaître l'actualité de la Pétanque (palmarès, championnats).
- Connaître les règles du Bowling et un lieu à proximité permettant de jouer à ce jeu.

Brevet n°3

Brevet n°4

Principes du Système des Brevets

À la différence des *Blasons* et des *Ceintures*, les *Brevets* d'un type donné ne comportent pas de multiples niveaux. Ils sont généralement liés à des droits particuliers.

Exemples :

Brevet de natation 10 m avec gilet : le cas échéant, droit de participer aux activités de Voile et de Kayak.

Brevet de natation 25 m sans gilet : compétence prise en compte lors de la constitution des classes au collège.

Brevet Informatique et Internet (B2i) : Brevet requis pour le passage au collège.

Brevet d'animateur radio : droit d'animer des émissions à la radio de l'école, y compris de manière autonome.

Brevet d'arbitrage de football : droit d'arbitrer les matches de football lors des récréations et d'utiliser le sifflet et les cartons de couleur.

Brevet de vendeur : droit d'organiser la vente de petits livres ou d'autres produits lors des récréations.

Brevet de gestion de la BCD : droit de gérer l'emprunt des livres par les classes de cycle II.

Brevets dits "de lapin", de poissons" ou "de gerbilles" : droit de s'occuper et d'encadrer l'entretien de ces animaux.