



Evaluation de l'EPS

Et maintenant à vous de jouer !

Avec l'arrivée du Plan d'études romand en 2011, l'éducation physique et sportive (EPS) – comme les autres disciplines scolaires – s'est retrouvée face à de nombreuses questions et réflexions : comment introduire ce nouveau plan d'études, quelles connexions effectuer avec les programmes d'établissement existants, quels moyens d'enseignement utiliser et, bien sûr, quelles évaluations mettre en place ?

Car l'évaluation de l'EPS dans le canton de Vaud, c'est une longue histoire...

Il y a d'abord une longue tradition – débutée en 1980 – d'une évaluation sans note. Il y a ensuite ce que disent les lois et règlements en lien avec notre discipline. La loi sur l'enseignement obligatoire précise que l'évaluation de l'EPS doit faire l'objet d'une communication spécifique et le règlement de la loi sur l'éducation physique et le sport ajoute que les connaissances et les compétences des élèves sont évaluées conformément aux moyens officiels spécifiques à l'EPS. Il y a enfin la volonté du DFJC qui a souhaité garder à l'évaluation de l'EPS un caractère formatif et une évaluation sans note.

Les nouveaux moyens d'évaluation de l'EPS, élaborés par le Service de l'éducation physique et du sport (SEPS) en collaboration avec la Direction générale de l'enseignement obligatoire (DGEO), sont maintenant terminés. Le SEPS tient à remercier tous les enseignants qui – à des degrés divers – ont participé à leur réalisation.

Une récente étude menée dans les cantons de Genève, du Jura et de Vaud, présentée dans notre dernière édition, montre à quel point le choix d'un système d'évaluation peut influencer le caractère même de notre discipline. Selon cette étude, le système en vigueur dans notre canton semble mettre l'accent sur la relation entre l'enseignant et l'élève plutôt que sur les apprentissages moteurs.

En demandant aux enseignants de mettre à jour les programmes d'établissement et en insistant sur la progression des apprentissages, le service souhaite aujourd'hui rétablir un équilibre. La démarche est longue mais passionnante ; merci à vous, chers collègues, d'y mettre tout votre enthousiasme.

Florian Etter
Adjoint pédagogique

Sommaire

2

ESPACE EVALUATION

- Evaluation au degré secondaire I
- L'apprentissage du jeu en question
- 1^{er} et 2^e cycles primaires : rappel

5

ESPACE PLANIFICATION

- Le programme d'établissement

6

ESPACE SANTÉ

- Promotion de la santé par le sport

8

ESPACE EXPO

- Cap sur Rio
- Suivez le Coach !

10

ESPACE DIDACTIQUE

- L'équipe au service de la réussite
- Le Jump Ball

12

ESPACE ANIMATION

- Dans l'univers de Star Wars

14

ESPACE CAMP

- Maison du Sport Vaudois à Leysin

16

FORMATION CONTINUE

- Dimensions psychologiques et EPS



Les évaluations cantonales au degré secondaire I

Aux enseignants de se les approprier

Florian Etter

Adjoint pédagogique - SEPS

Evaluation – planification – refonte des programmes d'établissement. Dans quel ordre ces étapes fondamentales permettant d'assurer un enseignement de l'éducation physique et sportive (EPS) de qualité doivent être entreprises ? C'est à cette question et à bien d'autres encore que le Service de l'éducation physique et du sport (SEPS) a dû répondre avant de mettre en place, en collaboration avec la Direction pédagogique de la Direction générale de l'enseignement obligatoire (DP/DGEO), un vaste chantier induit par l'introduction du Plan d'études romand (PER).

La loi sur l'enseignement obligatoire (LEO) stipule à son article 109 que « l'évaluation de l'éducation physique fait l'objet d'une communication spécifique ». De son côté, le règlement de la loi sur l'éducation physique et le sport (RLEPS) précise à son article 20 que « les enseignants évaluent les aptitudes physiques, les connaissances et les compétences des élèves conformément aux moyens officiels spécifiques à l'EPS et aux directives édictés par le département en charge de la formation en collaboration avec le service ». Ces articles montrent toute la complexité du statut de l'EPS dans notre canton, qui dépend de deux départements, celui de la formation, de la jeunesse et de la culture ainsi que celui de l'économie et du sport. Si l'on ajoute le fait que les moyens d'enseignement sont fédéraux, on obtient toutes les pièces du puzzle qui a permis de concevoir le concept d'évaluation présenté aux chefs de file de l'EPS en été 2015.

La constitution d'un groupe de travail et sa représentativité

En novembre 2011, le SEPS et la DP/DGEO invitaient les enseignants du canton à rejoindre l'un des trois groupes de travail constitués pour effectuer le travail de mise à jour des moyens d'évaluation de l'EPS suite à l'arrivée du PER. Pour le degré secondaire I, six enseignants venant d'horizons différents (des enseignants spécialistes, des chefs de file EPS, des formateurs HEP ou encore un doyen) répondaient à l'appel, constituant ainsi un groupe représentatif des intervenants en EPS. Le groupe de travail s'est réuni près de 30 fois entre février 2012 et novembre 2014. Deux axes de travail ont été explorés : le contenu des évaluations et la question du moyen permettant de les gérer. Sur ce dernier point, le groupe de travail a exploré différentes pistes avant de conseiller le secteur pédagogique du SEPS de l'importance de passer à un moyen informatique.

Le choix des évaluations ou la prise de tête du groupe de travail

On est là au cœur de la réflexion. Après une lecture attentive du PER, de ses quatre axes thématiques, des objectifs d'apprentissage et de leurs composantes,

le groupe de travail s'est mis d'accord sur les axes thématiques et les thèmes à évaluer.

Si la nécessité d'évaluer le jeu est rapidement apparue (voir à ce propos l'article de François Ottet en page 3), les quatre thèmes restants ont amené plus de discussion. Conscient que par ses choix il était possible d'influencer durablement la matière enseignée pendant les leçons d'EPS, le groupe de travail a jugé important de proposer deux évaluations pour chaque axe thématique, à l'exception de l'axe CM31 « Condition physique et santé » puisqu'un test de condition physique « accompagne » les élèves tout au long de leur scolarité. Pour l'axe CM32, une évaluation de chorégraphie a été prévue pour inciter les enseignants du degré secondaire I à travailler ce thème en 9^e année déjà. Pour compléter cet axe, une évaluation de coordination est demandée en 10^e année. Les tests de Swiss Athletics ont été jugés suffisamment intéressants pour être utilisés comme évaluation de l'axe CM33 ; mettant l'accent sur la posture, la coordination et le rythme plutôt que sur les résultats, ils permettent un travail de qualité tout en gardant un aspect ludique et attractif ; ils sont proposés en 9^e année, mais peuvent être utilisés ensuite tout au long du degré secondaire I. Pour terminer cet axe thématique, le groupe de travail a souhaité garder en 11^e année une évaluation de la gymnastique aux agrès, en demandant aux enseignants et aux élèves de mettre l'accent sur un enchaînement d'exercices – qui peuvent être très simples – plutôt que d'opter pour des maîtrises techniques complexes.

C'est maintenant aux enseignants de s'approprier ces évaluations, de les intégrer dans leur enseignement et de rechercher la matière permettant de faire progresser les élèves. Tout un programme...

Pour tout renseignement

Florian Etter
florian.etter@vd.ch
021 316 39 43



L'évaluation cantonale des jeux collectifs en 10S et 11S

L'apprentissage du jeu en question

François Ottet

MEP à l'EPS CFR Lausanne - Chargé d'enseignement HEP

Le PER consacre un quart des axes thématiques de l'EPS au jeu. Sans doute, lui réservons-nous une proportion plus importante encore du temps de pratique de nos élèves dans les périodes d'EPS. L'évaluation cantonale proposée pour les jeux collectifs constitue une opportunité de questionner nos pratiques dans ce domaine. Une visite guidée du document officiel « Evaluations cantonales, 3^e cycle » va nous permettre d'explicitier les principes retenus par le groupe de travail.

Une typologie des jeux (p.11)

Chaque jeu se fonde sur une logique qui oriente la motricité et les relations entre les joueurs, qu'ils soient coéquipiers ou adversaires. Il nous a semblé important d'inciter à explorer ces particularités en mettant en évidence une typologie minimale autour des notions de jeux orientés et de jeux de renvoi.

Penser en terme de type de jeu ouvre l'opportunité d'envisager les transferts possibles d'un jeu à l'autre. Ainsi le basketball et le handball, malgré leurs spécificités, se trouvent un point commun autour de la manipulation du ballon avec les mains. En comparaison, le football et le unihockey, tout en étant également des jeux à espaces interpénétrés, imposent une contrainte différente sur les coordinations puisqu'elles impliquent, entre autres, une attention visuelle orientée plus souvent vers le sol pour maîtriser la balle. Les jeux de renvoi, quant à eux, se reconnaissent bien entendu dans la condition de ne pas pouvoir intervenir directement sur l'action de l'adversaire. Dans ce type de jeux, ce sont d'autres apprentissages qui sont alors favorisés.

Observer l'action (pp.12/13)

Cette vision par type de jeu nous a conduit à chercher les points communs davantage que les différences. Un accord a été trouvé dans l'idée que les jeux collectifs s'organisent autour de trois principes ou règles d'action : la défense de la cible, l'attaque de la cible et la maîtrise du geste en situation de jeu. La compétence dans le jeu s'observe alors par le repérage de la fréquence des comportements efficaces dans ces trois principes.

Viser l'autonomie (pp.18/19)

La notion de respect mise en évidence par la troisième composante formulée dans le PER, est l'occasion de mettre le doigt sur la fonction de socialisation exercée par la forme du jeu collectif en EPS. En 11^e année, prendre la mesure du rôle caractéristique de l'arbitre, s'appropriier la fonction de la règle et dépasser les enjeux émotionnels inhérents à la forme compétitive sont, de notre point de vue, la marque d'une autonomie : celle qui autorise à concevoir le jeu collectif comme une forme d'activité porteuse de valeur pour la formation de nos élèves.

Des Capacités Transversales (CT) au service de l'apprentissage

La CT « Stratégies d'apprentissage » (p.10), que nous proposons d'associer à ce dispositif, rappelle, à travers ses descripteurs présentés dans le PER, à quel point il est important de décoder la complexité du jeu collectif pour faire réellement progresser nos élèves dans ce domaine : percevoir les éléments déterminants de la situation pour mener sa propre action ; exploiter des procédures d'observation outillée, par exemple dénombrer les pertes de balle, pour renseigner sur l'efficacité du joueur. En mettant les élèves en situation de collaboration (p.18), des occasions se présentent alors de partager avec eux les rôles d'observateur, de coach, donnant un sens particulier aux situations de jeu vécues.

Enfin, donner du temps au jeu !

Quelle situation, mieux que le jeu lui-même, permet-elle d'évaluer l'adaptation du comportement à l'incertitude d'une phase de jeu, le passage d'un rôle d'attaquant à celui de défenseur, ou encore d'arbitre, la maîtrise des habiletés spécifiques ? (PER, CM 34). La forme de jeu (jeu réduit) présentée en description de la situation d'évaluation (pp. 10 et 18), nous paraît être cohérente avec les objectifs formulés par le PER. Ce choix, au-delà de la fonction évaluatrice, se veut également l'occasion de mettre en discussion les enjeux professionnels de nos conceptions des apprentissages en jeu collectif : quelle place pour la situation de jeu dans la leçon ? À combien d'actions de jeu l'élève a-t-il effectivement participé ? Quel aménagement de la situation pour permettre l'apprentissage tout en garantissant de reconnaître la logique interne du jeu ? Quel sens au travail de la technique : reproduction d'un modèle ou moyen pour viser l'efficacité ?

Aux équipes de collègues de jouer le jeu pour le développement de nos élèves et de nos pratiques dans ce domaine.

Pour tout renseignement

François Ottet - francois.ottet@hepl.ch



Evaluation en EPS aux 1^{er} et 2^e cycles primaires Rappel à l'usage des praticiens

Christophe Botfield & Toni Pacifico

Conseillers pédagogiques - SEPS

La démarche globale pour réaliser ces nouveaux documents a déjà été expliquée dans l'article de la page 2 concernant l'évaluation au degré secondaire I. Les spécificités de l'évaluation aux 1^{er} et 2^e cycles primaires sont rappelées ci-dessous de manière fort succincte, le détail vous ayant été présenté dans les EsPaceS pédagogiques n° 48 et 50.

Au premier cycle primaire

Les informations (1^{ère} et 2^e années) et les évaluations (3^e et 4^e années) des élèves sur les activités en éducation physique et sportive se présentent sous la forme d'étiquettes autocollantes. Au terme de chaque semestre, l'enseignant-e indique le travail effectué par le biais de quatre étiquettes différentes dans le document de l'élève.

En 1^{ère} et 2^e année, l'information de l'activité est transmise aux parents. L'évaluation en 3^e et 4^e est communiquée de la manière suivante :

- réussi R
- entraîné E

Un commentaire positif ou sur un éventuel progrès à réaliser peut être ajouté dans la zone dédiée aux remarques. Ensuite, le document doit parvenir aux parents pour qu'ils puissent le signer en fin de chaque semestre.

Au deuxième cycle primaire

Plusieurs évaluations sont proposées dans le document de planification pour chaque degré de scolarité. Parmi celles-ci, l'enseignant-e doit en effectuer au moins huit durant l'année scolaire, dont les quatre cantonales obligatoires. A la fin de chaque semestre, les résultats sont saisis sur l'application web GEEPS-EO (Gestion de l'Evaluation en Education Physique et Sportive dans l'Ecole Obligatoire), créée par le SEPS. Cette application permet de générer une feuille d'évaluation semestrielle qui sera intégrée dans le document officiel « Recueil des évaluations » de la 5P à la 11S.

L'évaluation de l'acquisition de compétences est communiquée selon les appréciations suivantes :

- très bien réussi TBR
- bien réussi BR
- réussi R
- entraîné E

Ce document doit parvenir aux parents pour signature au terme de chaque semestre.

1 ^{er} SEMESTRE		2 ^e SEMESTRE	
1. J'ai lancé de différentes manières.	2. J'ai imité un personnage, un animal, un métier...	INFORMATION Emploiment pour l'étiquette	INFORMATION Emploiment pour l'étiquette
3. J'ai lancé avec précision.	4. J'ai roulé en avant.	INFORMATION Emploiment pour l'étiquette	INFORMATION Emploiment pour l'étiquette
Remarque(s):		Remarque(s):	
SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/sa représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/sa représentant-e)	

Établissement primaire et secondaire de la Vallée de Joux
Rue des Ecoles 2
1347 Le Sentier
Année scolaire 2015-2016

Bulletin semestriel d'Éducation physique et sportive - 2e semestre

Enseignant-e : _____ Classe : TPI...

Nom : _____ Prénom : _____

CM22/7.12 Calcule une suite de quatre pas différents sur 4 à 8 temps en respectant le tempo d'une musique. E: 4 à 8 temps BR: 4 à 8 temps en se déplaçant sur un carré TBR: idem avec roulement des bras	CM22/7.8 Lance la petite balle (20g) avec la main opposée au pied d'appui avec 3 pas d'élan... E: avec une trajectoire initiale de la balle dans un angle d'environ 45° BR: idem et au moins 20 m F / 30 m G TBR: idem et au moins 24 m F / 30 m G
CM23/7.15 Effectue des rotations à des angles différents (anneaux, barre fixe, sol, etc.). E: avant et arrière sur 3 temps (3 rotations) BR: avant et arrière sur 2 temps (4 rotations) TBR: avant et arrière sur 3 temps (6 rotations)	CM22/7.14 Traverse un banc retourné basculant... E: en avant BR: en arrière TBR: en avant et en arrière en lançant une balle en l'air
CM21/7.8 Courir 60 mètres (sprint)... E: en moins de 10,5 secondes BR: en moins de 10,8 secondes F / 10,5 secondes G TBR: en moins de 10,1 secondes F / 9,8 secondes G	CM26/7.10 Football: effectuer un parcours technique en conduisant le ballon... E: en alternant entre les cônes BR: idem avec quatre cônes TBR: idem avec six cônes

Commentaire:

Signature de l'enseignant-e: _____ Signature d'un des parents (ou de son/sa représentant-e): _____

Mise à jour des programmes d'EPS

Les établissements font leur(s) devoir(s)

Toni Pacifico

Conseiller pédagogique - SEPS

Avec la mise en œuvre du Plan d'études romand (PER) et des évaluations cantonales, le SEPS, en accord avec la DGEO, a demandé aux maître-sse-s d'éducation physique et sportive de réaliser une mise à jour des programmes d'établissement existants. Ainsi, la file EPS de chaque établissement secondaire ou primaire et secondaire devra, sous la conduite d'un-e chef-fe de projet désigné-e par sa direction, mener à bien ce travail.

Le programme d'établissement précise les objectifs définis par le PER et contenus généraux de l'enseignement de l'EPS de l'établissement et en fixe les accents. A ce titre, tout en laissant une marge d'autonomie à chaque enseignant-e, il donne un cadre cohérent aux activités proposées tout au long du cursus scolaire de la 9^e à la 11^e année. D'autre part, il améliore le suivi des élèves et optimise les apprentissages en évitant des redondances des activités proposées, notamment lors d'un changement de maître-sse d'une année à l'autre. Il précise également les modalités d'évaluation de l'éducation physique et sportive.

Sur le modèle des planifications annuelles élaborées et proposées par le SEPS aux premier et deuxième cycles primaires, deux éléments supplémentaires sont demandés dans ce document :

- chaque composante de l'objectif d'apprentissage doit apparaître au moins une fois dans le cycle secondaire ;

- la progression des apprentissages doit « transparaître » dans la description des activités.

Les chef-fe-s de projet peuvent solliciter l'appui de leur conseiller pédagogique à tout moment. Toutefois, une rencontre formelle est prévue dans le courant du printemps afin de tenir informé le SEPS de l'avancement des travaux.

La mise à jour demandée aux maître-sse-s d'EPS devra être finalisée pour le 16 décembre de cette année. Le SEPS est conscient de l'investissement en temps et en énergie que demande un tel travail. Il est cependant persuadé de l'utilité de la démarche et du bien-fondé d'une telle exigence dans un souci de cohérence didactique et de développement de la qualité de l'enseignement.

Composante de l'objectif

Thème

... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués

HANDBALL : entraîner le tir de base et en suspension

- Man. 4 : broch. 4, pp. 31 à 33
- Man. 5 : broch. 5, pp. 20, 21

Evaluation : CM 34/9

Evaluation

Références aux documents officiels

# ANNEE	ETABLISSEMENT : Etablissement scolaire de la vallée de Joux			
	Septembre - Octobre	Novembre - Décembre	Janvier - Février	Mars - Avril
CM31	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués
CM32	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués
CM33	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués
CM34	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués	... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués

Pour tout renseignement

Toni Pacifico
toni.pacifico@vd.ch
021 316 39 41

Christophe Botfield
christophe.botfield@vd.ch
021 316 39 40



Des subventions pour les clubs et les communes

Promotion de la santé par le sport

Raoul Vuffray

SEPS

A la demande du Conseiller d'Etat Pierre-Yves Maillard, chef du Département de la santé et de l'action sociale (DSAS), le Service de l'éducation physique et du sport (SEPS) a élaboré avec le Service de la santé publique (SSP) trois mesures visant à promouvoir la santé par le sport. Bien que n'étant pas destinées aux écoles, EsPaceS pédagogiques se propose de présenter ces mesures à ses lecteurs afin que ces derniers puissent diffuser l'information.

C'est un constat désormais bien connu : le manque d'activité physique est l'une des causes de l'épidémie mondiale de surpoids et d'obésité. Selon une étude menée en 2006 par l'Institut universitaire de médecine sociale et préventive (IUMSP) de Lausanne, 15% des garçons vaudois de 8P étaient en surpoids et 1.8% obèses. Chez les filles du même âge, 12.4% étaient en surpoids et 1.7% obèses. La promotion d'une alimentation et d'une activité physique favorables à la santé est donc devenue un enjeu majeur en terme de santé publique. C'est dans ce contexte que le Canton de Vaud a décidé de mettre en place le projet Sport-Santé, sur une durée test de trois ans, en parallèle mais surtout en collaboration avec les autres actions déjà menées comme par exemple celles du programme cantonal « Ça Marche ! » (www.ca-marche.ch).

Le but des trois mesures proposées, dont deux d'entre elles visent exclusivement les jeunes, est de promouvoir l'activité physique au travers des clubs sportifs, des communes et de la pratique libre.

Activités non compétitives dans les clubs

Actuellement, peu de clubs de sports d'équipe proposent des activités non compétitives pour les enfants et les jeunes. Et lorsque les clubs acceptent des jeunes « en difficulté » (par exemple en surpoids), ces derniers restent souvent « sur le banc » lors des matches en raison de la logique de compétition qui veut que seuls les meilleurs doivent être sur le terrain afin de gagner la rencontre. Cela est susceptible de les décourager et de les inciter à cesser cette activité, voire parfois toute activité sportive. Cette mesure s'adresse également aux jeunes qui ne souhaitent pas pratiquer une activité sportive dans un but de compétition ou à ceux, pratiquant d'autres activités (musique, théâtre, scoutisme, autre activité sportive, etc.), qui ne veulent ou ne peuvent pas s'astreindre à plusieurs entraînements par semaine et à des matches le week-end.

L'idée de cette mesure est donc de proposer aux clubs de sports d'équipe, au travers d'une subvention, de mettre sur pied des offres non compétitives afin que des jeunes puissent pratiquer l'activité qu'ils aiment sans

pour autant être limités par les contraintes inhérentes au sport de compétition.

Modalités d'octroi

Pour bénéficier de la subvention, les activités doivent avoir pour cadre les sports suivants :

- basketball ;
- football ;
- handball ;
- rugby ;
- unihockey ;
- volleyball.

Elles doivent être organisées par des clubs sportifs constitués et reconnus par une association sportive cantonale.

En outre, les conditions suivantes doivent être remplies :

- l'activité est limitée aux jeunes de 10 à 20 ans. Dans la mesure du possible, les participant-e-s seront regroupé-e-s par classes d'âges homogènes ;
- annonce pour 1 semestre au minimum, 2 semestres maximum (renouvelables) ;
- au minimum 15 heures d'activité par semestre ;
- au minimum 10 séances par semestre ;
- au maximum 2 séances par semaine ;
- au minimum 8 participants ;
- l'activité ne doit pas viser la participation à des compétitions ;
- l'activité ne doit pas servir de « voie de garage » pour les joueur-euse-s les moins talentueux-euses du club participant à des compétitions.

Montant de la subvention

Rémunération forfaitaire par semestre de :

- CHF 600.- pour une personne non formée ;
- CHF 1'000.- pour un-e moniteur-trice J+S (+ subside J+S si l'activité est annoncée comme telle) ou enseignant-e d'EPS .

Ouverture des salles de sport communales

Les salles de sport communales sont largement occupées durant toute la journée (écoles, clubs locaux). Mais il reste parfois des plages horaires le soir, le week-end et durant les vacances scolaires qui pourraient être

misés à disposition de la population afin de permettre à cette dernière de pratiquer une activité physique ou un sport sans toutefois être membre d'un club.

Ce type d'action existe déjà dans certaines communes comme par exemple à Lausanne, Vevey ou Yverdon-les-Bains. Dans les deux premiers cas, c'est la commune qui gère elle-même les activités alors qu'à Yverdon-les-Bains la mise en place de l'action ainsi que sa gestion ont été confiées à la fondation IdéeSport (la gestion du projet a cependant été reprise par la commune depuis 2012).

Dans les deux types de gestion, les objectifs principaux sont :

- de permettre un accès aux salles de sport aux enfants et adolescents en dehors des heures d'école et en particulier le week-end ;
- de créer un lieu de rencontre régulier et sain comme alternative aux offres commerciales ;
- de permettre à toutes et tous de pratiquer une activité physique sans contrainte, c'est-à-dire supprimer les obstacles à la pratique sportive (adhésion à un club, astreinte à des entraînements, etc.) ;
- d'avoir du plaisir dans la pratique sportive.

Modalités d'octroi

- Présence d'un-e animateur-trice par tranche de 12 jeunes requise ;
- Au minimum une personne de l'encadrement doit être au bénéfice d'une formation dans l'encadrement de jeunes ;
- Action au minimum durant la saison froide (octobre à avril) ;
- Au minimum 20 séances par année/saison ;
- Les offres déjà existantes pourront également être subventionnées ;
- Possibilité de faire appel à la Fondation IdéeSport, qui propose un package « clés en main ».

Montant de la subvention

25% des coûts annuels mais au maximum CHF 15'000.-.

Places de sport en plein air

De plus en plus de communes construisent des installations de sport en plein air afin que leurs citoyens, en particulier les jeunes, puissent pratiquer une activité physique de manière libre, c'est-à-dire hors du cadre scolaire ou hors d'un club. Si ces installations prenaient jusqu'ici la forme d'une « simple » surface goudronnée avec des buts ou des paniers de basketball, appelées « aires tous temps », la tendance actuelle va à l'aménagement de surfaces plus élaborées comme :

- des terrains multisports ;
- des aires de musculation avec engins fixes ;
- des pistes finlandaises.

La construction de telles installations, hormis les aires de musculation, est subventionnée par la Fondation « Fonds du Sport Vaudois » (ci-après Fonds du Sport). L'idée de cette mesure est donc de compléter la subvention accordée par le Fonds du Sport pour la construction de terrains multisports ou de pistes finlandaises et d'accorder un subside aux communes souhaitant mettre des installations de musculation à disposition de la population.

Par ailleurs, le Fonds du Sport apporte également son soutien à la transformation d'aires tous temps goudronnées, très peu utilisées du fait de leur revêtement, en surfaces sportives avec un revêtement synthétique de type « tartan ». La mesure présentée se propose également de soutenir la réfection de ces installations.

Modalités d'octroi et montants des subventions

Les modalités d'octroi prévues pour cette mesure étant relativement complexes, il serait beaucoup trop long de les présenter ici. Elles sont cependant disponibles auprès du SEPS (coordonnées ci-dessous) et bientôt disponibles sur son site internet.



Mise en application des trois mesures

Les processus administratifs pour les demandes de subvention et les modalités de versement de ces dernières seront prochainement validées par le Comité de pilotage du projet. Une fois cette étape franchie, les clubs des sports concernés (via leur association cantonale) et les communes seront informés par courrier des procédures à réaliser afin de pouvoir bénéficier des différentes subventions. Le projet Sport-Santé devrait donc entrer en action avant l'été.

Pour tout renseignement

Raoul Vuffray - SEPS
raoul.vuffray@vd.ch - 021 316 39 42



Une offre scolaire pour célébrer la diversité et le métissage

Cap sur Rio : un programme 100% brésilien

Le Musée Olympique

Unité Programmes Culturels et Educatifs

À l'occasion des Jeux Olympiques d'été à Rio de Janeiro en août prochain, Le Musée Olympique célèbre le dynamisme et l'énergie d'une ville et d'un pays. L'offre pédagogique développée dans ce contexte se pare des couleurs du Brésil et propose aux classes d'aborder les notions de diversité et de métissage.

Cap sur Rio : La Diversité Harmonieuse

Du 1^{er} mars au 13 mai et du 4 juillet au 23 septembre, formule coachée avec visite et atelier (90 min.), dès 9 ans, sur réservation

Les Jeux de Rio, les premiers à se dérouler en Amérique du Sud, offrent l'opportunité d'en apprendre davantage sur l'identité de la ville hôte. La formule éducative en lien avec cette XXXI^e Olympiade s'inspire des caractéristiques de la société carioca et invite à réfléchir sur notre rapport à la différence. Chaque édition des Jeux permet de mettre en évidence les valeurs olympiques et la manière dont celles-ci s'expriment dans la ville hôte. Ainsi, en accueillant les Jeux en août prochain, Rio apporte, à sa façon, sa contribution à la célébration de ces valeurs.

La visite débute donc à la Galerie (niveau +2), toute consacrée aux Jeux de Rio 2016, une manière de parler de l'actualité et de contextualiser l'offre éducative. Le parcours s'arrête sur l'organisation de ces Jeux, les sports au programme, les athlètes, les sites des compétitions, le look des JO et bien sûr les incontournables comme le parcours de la flamme olympique, les mascottes et les médailles. Une attention particulière est portée à l'héritage de ces Jeux pour la ville.

L'expérience se poursuit au niveau +1 avec l'exposition *Rythmes et Diversité*, un focus sur Rio et la culture carioca, fruit de l'interaction d'influences multiples. Comment la topographie, l'histoire des migrations influencent-elles la créativité et le dynamisme de la *cidade maravilhosa* ? Les élèves découvrent cet univers en musique, dans une ambiance ludique et légère avec photos, vidéos, jeux et installations d'artistes brésiliens à l'appui.

S'ensuit un atelier intitulé *Tous différents, tous gagnants*, au cours duquel ils approfondissent les thèmes abordés dans l'exposition. Après l'exemple de Rio et l'expérience vécue dans les expositions, le jeune visiteur se recentre sur lui et son propre quotidien. Grâce à des dispositifs interactifs, il explore son rapport à la différence et les conditions nécessaires au bien vivre ensemble.

GRATUIT ! Cap sur Rio : L'Énergie Contagieuse

Du 16 mai au 1^{er} juillet, formule course d'école non coachée avec visite individuelle et animations en libre accès, dès 6 ans, réservation non requise

Pour la fin de l'année scolaire, Le Musée Olympique souhaite proposer une offre mieux adaptée aux objectifs des courses d'école : *Cap sur Rio* donne ainsi un avant-goût de vacances... Durant cette période, les écoles investissent Le Musée et profitent de différentes activités en libre accès : un quiz pour visiter les expositions, des jeux, des films et quelques exercices pour bouger au rythme de la ville merveilleuse.



Pour en savoir davantage

www.olympic.org/cap-sur-rio-musee-olympique

Guide de visite et fiches d'activités en ligne

www.olympic.org/pedagogie

Permanence

Présence d'un TOM coach pour répondre aux questions des enseignants chaque 1^{er} mercredi du mois, de 16h30 à 18h00.



Approche transdisciplinaire Suivez le Coach !

Le Musée Olympique

Unité Programmes Culturels et Educatifs

Le Musée Olympique accorde depuis toujours une attention particulière à son public scolaire. Déclinée à partir des Jeux Olympiques, événement international unique, l'offre éducative permet d'aborder des thématiques très variées de façon innovante. Tout en étant complémentaire au programme scolaire, la visite au musée est d'abord une expérience qui favorise le dialogue et les liens entre les divers domaines de connaissances.

Les Jeux Olympiques, modelés par des valeurs héritées de l'Antiquité, reflètent l'histoire des XX^e et XXI^e siècles et l'évolution des sociétés. Ils renvoient à nos valeurs sociales et individuelles, interrogent notre rapport au corps et à nos émotions, à nos ressources pour les gérer, à nos relations aux autres. En cela, leur potentiel est grand de toucher les jeunes, d'encourager leur sens critique, de les sensibiliser à leur rapport au monde.

Une offre connectée à la réalité scolaire

L'offre à destination des écoles tient compte des préoccupations des enseignants : durée de visite, tarif spécial, lien avec les thématiques scolaires, documentation. Son déploiement combine des activités libres, soutenues par des supports de visite (tablettes, audioguides), et un encadrement par des animateurs spécialisés dans l'accueil du jeune public, les TOM coaches. Les contenus sont développés de façon à privilégier les multiples passerelles avec les sujets travaillés en classe, qu'il s'agisse des sciences humaines (histoire, géographie, citoyenneté), de l'éducation physique et nutritionnelle, des arts et même des langues et des mathématiques.

En amont, un groupe de travail rassemble des experts pédagogiques, des enseignants et des médiateurs du Musée Olympique. Ensemble, ils discutent les thématiques à développer à partir des Jeux et du sport, évaluent leurs liens avec les programmes scolaires, ainsi que les besoins des élèves en fonction de leur âge. De cette concertation naissent différents scénarios de visite et documents de référence pour le public ciblé (6-8 ans, 9-11 ans et 12 ans+).

En complément de l'offre in situ, un corpus de ressources en ligne, téléchargeable gratuitement, est disponible. Ces documents fournissent des informations et suggestions d'activités pour les trois cycles de la scolarité obligatoire. Ils sont conçus pour une utilisation en classe, dans la perspective ou le prolongement d'une visite mais peuvent aussi être exploités indépendamment.

Une équipe et des espaces dédiés

La mise en œuvre de l'offre pédagogique bénéficie d'une

équipe professionnelle, consciente de l'importance d'adapter le parcours et le discours à l'âge des élèves. Cinq animateurs, les TOM coaches, sont entièrement consacrés à l'accueil des écoles. Sur le terrain, ils mettent leur expérience et leurs compétences pluridisciplinaires au service de ce public spécifique. Ils contribuent également au développement des nouveaux produits en rapportant les commentaires des enseignants et des élèves rencontrés lors des visites.

Au-delà des expositions, deux espaces, Le Gym' et Le Studio, servent au mieux les ambitions de l'offre éducative. Le Gym' tire son nom du gymnase de l'Antiquité où l'on cultivait à la fois son corps et son esprit. Son univers s'inspire du théâtre et de la salle de sport. On y trouve des modules thématiques qui déploient du matériel d'animation favorisant la découverte par le toucher ou la mise en situation.

Le Studio, quant à lui, fait référence aux médias, partenaires indissociables des Jeux Olympiques. Le lieu s'inspire des plateaux de télévision et on y trouve tout le matériel permettant de travailler sur et à partir du riche fonds photographique et audiovisuel des JO depuis la fin du XIX^e siècle.

Un musée partenaire

En développant une offre diversifiée et en intégrant les exigences des programmes scolaires, Le Musée Olympique est un partenaire à la fois des enseignants et des élèves. L'environnement proposé se veut stimulant, visant à faire de la visite et des activités qui en découlent un terreau propice à l'acquisition de compétences et à la création de souvenirs, conditions indispensables pour faire émerger ensuite les apprentissages.

Informations et réservations

Le Musée Olympique
Muriel de Preux - Coordinatrice Pédagogique
Quai d'Ouchy 1 - 1006 Lausanne, Suisse
021 621 66 85 - edu.museum@olympic.org
www.olympic.org/pedagogie



Idées d'activités en EPS pour les 1^{er} et 2^e cycles primaires

L'équipe au service de la réussite

Jean-Frédéric Favre

MEP et animateur pédagogique à l'EPS Crassier - Elisabeth de Portes

Le jeu coopératif est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée. Il offre de nombreux avantages et permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec. Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un objectif de groupe qui ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre les joueurs. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée. Les lignes qui suivent se proposent de donner un exemple pour des thèmes donnés.

CM 14 - Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu ... en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.

CM 24 - Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu ... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.

Quelques principes

- Tout le monde doit s'amuser.
- Tout le monde doit vivre des situations de succès.
- Personne n'a besoin d'habiletés techniques ou physiques spéciales pour s'engager dans le jeu coopératif.
- Tout le groupe doit participer activement.
- Personne ne doit être éliminé.
- Personne ne doit être mis en évidence.
- Tous peuvent gagner.

Former des équipes - Retrouver sa famille

Chacun a un sautoir accroché dans le pantalon, dont il ne connaît pas la couleur. Le but est de former des groupes par couleur de sautoirs, ceci évidemment sans parler. Attention à la distribution des sautoirs, chacun ne devant pas connaître sa couleur.

Renforcement - La fleur

Les élèves sont assis en cercle, les pieds dirigés vers le centre. Ils soulèvent ensemble un ballon avec les pieds.

Jeu pour être ensemble - En bus

Diviser la classe en deux équipes. Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus ? Dans la salle, des bus sont stationnés (couvercle de caisson, tremplins). Toute l'équipe doit réussir à monter dans le même bus. C'est seulement une fois que tous sont dans le bus que l'équipe peut changer de bus. Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus en un temps déterminé ?

Jeu de confiance - En voiture

Les élèves se placent par deux : l'un dans la voiture, le passager et l'autre derrière : le pilote. A (voiture), les yeux bandés, se place à l'intérieur d'un cerceau qu'il tient horizontalement à hauteur de hanches. B, le pilote, se tient derrière, les mains bien accrochées au volant (cerceau). Il effectue un circuit à différentes vitesses, en négociant des virages, en passant des bosses, en avant, en arrière, etc.

Relais - Le ballon

Deux membres d'une équipe déposent un ballon ou tout autre objet mou entre leurs fronts. Avec les mains derrière le dos, ils doivent faire le tour d'un piquet et retourner derrière la ligne de départ, sans laisser tomber



le ballon. Si le ballon tombe, ils reviennent à la ligne de départ et recommencent (ou on le récupère à l'endroit où il a été lâché). La course est finie quand toute l'équipe a effectué le parcours.

Le document complet est disponible à l'adresse
<http://ressources-eps-vd.ch>

Pour tout renseignement

Jean-Frédéric Favre
jeanfrederic.favre@vd.educanet2.ch



Extrait d'une base de données de jeux scolaires

Le Jump Ball, cousin du tchoukball

Christophe Tacchini

MEP à l'EPS Crissier

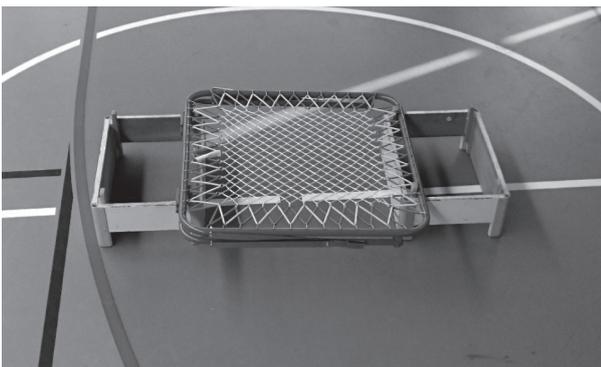
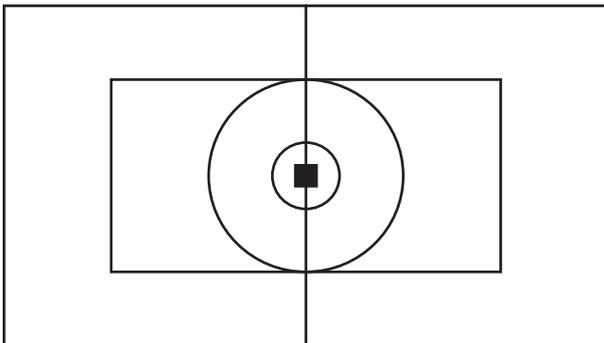
Le jeu faisant l'objet de cet article est extrait d'une base de données contenant actuellement une nonantaine de jeux scolaires. Le document est à disposition sur internet et a pour but de se compléter au fur et à mesure par de nouvelles contributions. Chaque « nouveau jeu » y est alors intégré et donne à son auteur l'accès au dossier complet. Votre contribution vous permettra donc d'enrichir votre catalogue d'activités à faire avec vos élèves.

Principe de base

Deux équipes de 5 à 6 joueurs s'affrontent sur un terrain de la dimension d'une salle de sport. Le but est de marquer des points en se faisant des passes entre coéquipiers.

Pour marquer un point

- Faire une passe à un coéquipier en faisant rebondir le ballon sur le cadre de tchoukball horizontal placé au centre de la salle.



En attaque

- Se faire des passes, sans marcher avec la balle (pied de pivot autorisé), pour pouvoir tirer contre le cadre.
- Après toute récupération de balle ou reprise de jeu, une passe doit être faite à un coéquipier situé à l'extérieur du terrain de volley (ou autre zone choisie par l'enseignant), avant de pouvoir revenir tirer au centre.

En défense

- Intercepter les passes / les tirs de l'équipe adverse pour récupérer le ballon.

Balle au sol et sorties

- Le dernier joueur à avoir touché la balle avant son contact au sol ou hors du terrain en perd la possession.

Fautes

- Aucun contact n'est autorisé entre les joueurs.
- Il n'est jamais permis d'être en contact avec la zone interdite (cercle central) qui entoure le cadre de tchoukball, même après un tir.

Remise en jeu

- La remise en jeu se fait par une passe à l'endroit de la faute ou de la sortie.

Variantes

- Le but vaut 2 points s'il est rattrapé en dehors du cercle scolaire (grand cercle sur le schéma).
- En ajoutant deux Swissballs : un joueur de chaque équipe est le « joker ». Il conduit à une main et au sol (ou porte à deux mains) un Swissball (= cible). Si le tir d'un coéquipier contre le cadre touche son Swissball, le but compte... double/triple/ ...
- Imposer le nombre de passes avant de pouvoir marquer.
- A l'instar du tchoukball, faire tomber le ballon au sol après un tir pour marquer un point.

Pour soumettre votre/vos idée-s de jeu et ainsi avoir accès à la base de données

www.christophetacchini.com

> documents > jeux à gogo

Pour tout renseignement

Christophe Tacchini

christophe.tacchini@vd.educanet2.ch



Un dérivé de la balle assise

Star Ball, dans l'univers de « Star Wars »

Magali Bovas

Animatrice pédagogique à Lausanne

Dans le cadre de l'animation pédagogique lausannoise 5-6P, un jeu de balle autour de l'univers « Star Wars » a été créé. L'idée de départ a été la vignette CM24/5.20 « Connaître les règles d'un jeu et les expliquer ».

Une perturbation de la Force a été ressentie dans la galaxie. Les Rebelles essayeront de contrecarrer les plans du Mauvais Empire. Lequel des deux camps, l'Empire Obscur ou le Côté Lumineux de la Force, remportera la partie ?

Matériel

- 1 Sautoir vert (Maître Yoda)
- 1 Sautoir rouge (Dark Vador)
- 1 jeu de sautoirs jaunes (les Stormtroopers)
- 15 balles mousses jaunes dans un chariot
- 1 balle verte – 1 balle rouge
- 2 rubans (les Jedis)

Première étape : expérimenter le jeu par étapes

On ne présente pas tous les personnages en une seule fois. On joue une partie (2 minutes) puis rassemblement pour introduire un nouveau personnage.

1. Les soldats clones - Stormtroopers

Le Mauvais Empire a envoyé trois soldats clones pour faire prisonniers les Rebelles.

Quand un Rebelle est touché par une balle en mousse jaune lancée par les Stormtroopers, il est gelé sur place (assis).

2. La Force envoie deux Jedis pour libérer les Rebelles gelés.

Quand un Jedi touche un Rebelle gelé avec son ruban, il le libère.

3. Dark Vador ayant appris la venue des Jedis arrive dans le combat

Si un Rebelle est touché par la balle rouge de Dark Vador, il passe du Côté Obscur de la Force et devient soldat clone (va prendre un sautoir jaune et une balle mousse dans le chariot).

4. Sur la planète Dagobah, Maître Yoda a senti une perturbation de la Force et a décidé de rejoindre les Rebelles

Quand il touche un soldat avec sa balle verte, celui-ci est libéré de la Force Obscure (va poser son sautoir jaune et sa balle). Maître Yoda et Dark Vador sont de force égale et ne peuvent pas se toucher mutuellement.

Deuxième étape : partie finale

Deux minutes à jouer sans interruption pour ensuite compter qui de l'Empire Obscur ou de la Force Rebelle a le plus de joueurs. Pour un déroulement plus fluide de la partie, insister sur le fait que lorsqu'un joueur change de personnage (Rebelle vs Stormtrooper), il doit lever les bras le temps d'arriver au chariot pour prendre ou poser son sautoir/sa balle mousse. En effet cela signale aux autres qu'il est en pause dans le jeu et évite ainsi les conflits.

Troisième étape : discuter avec les élèves

Le support des cartes permet de rendre visible les personnages déjà existants et leur action dans le jeu. Cela permet aux élèves qui sont moins à l'aise avec les consignes verbales d'avoir un support visuel pour comprendre. C'est l'occasion de discuter des stratégies avec les élèves. Que faire pour que les deux Jedis soient efficaces ? Dark Vador met-il en place une tactique avec ses Stormtroopers ?

Quatrième étape : variantes créées pendant les leçons

Que faire si le Côté Obscur de la Force l'emporte facilement ? Pour mettre en difficulté Dark Vador les élèves ont imaginé introduire un nouveau personnage : le Pilote. Le Pilote a des sacs de sable. S'il arrive à les déposer dans l'Etoile Noire (planète faite de 6 cerceaux) alors Dark Vador est neutralisé et ne peut plus transformer les Rebelles en Stormtroopers. Que faire si le Côté Lumineux de la Force l'emporte facilement ? Les élèves ont proposé que Maître Yoda puisse être touché par la balle rouge de Dark Vador. S'il est touché, il doit retourner sur la planète Dagobah pour se régénérer avant de revenir dans la partie (planète = cachette faite de tapis appuyés contre les perches).

Pour les 6P

La vignette évaluation CM24/6.26 « Se déplacer sur le terrain pour toucher un membre de l'équipe adverse, la balle tenue dans les mains (exemple balle chasseur touché) » a amené cette idée : donner comme contrainte aux Stormtroopers l'interdiction de marcher avec la balle.

Pour réussir cette transition, nous avons interrompu le jeu un moment pour que les élèves s'entraînent dans des activités comme celles décrites dans les Fiches didactiques EPS 8-10 ans n° 78 à 80.

Retour sur l'expérience vécue

Comme points positifs, nous relevons que les enfants intègrent rapidement les règles qui sont personnifiées. La répétition des parties permet d'exercer la rapidité de réversion des rôles et la vision périphérique. Nous devons être vigilants sur deux points. Le premier est d'apprendre aux élèves à gérer la frustration de ne pas être un personnage. En effet une « forêt » de doigts en l'air peut empêcher la mise en action rapide. Le deuxième point est d'amener les élèves à être fairplay, concrètement ne pas faire exprès de se faire toucher par Dark Vador ou Maître Yoda.



Les Rebelles : Font preuve d'ingéniosité, de persévérance et de courage pour vivre des aventures contre le Côté Obscur de la Force

Action : Esquiver les Stormtroopers et Dark Vador



Maître Yoda : Possède la Force

Action : Toucher avec une balle verte *tenue* un Stormtrooper pour le transformer en Rebelle



Dark Vador : Commandant de l'Empire (Côté Obscur de la Force)

Action : Toucher avec une balle rouge *tenue* un rebelle pour le transformer en Stormtrooper.



Stormtrooper : Soldat de l'Empire

Action : Toucher avec une balle jaune *lancée* un Rebelle pour le faire prisonnier (s'assoit dans la salle).



Jedi : Maîtrise le Côté Lumineux de la Force pour maintenir la paix dans la galaxie

Action : Peut libérer les Rebelles prisonniers en les touchant avec le ruban

Pour tout renseignement

Magali Bovas
magali.bovas@vd.educanet2.ch



Maison du Sport Vaudois à Leysin

Les premières classes ont réservé !

Marcel Parietti

Fondation « Fonds du sport vaudois »

La construction va bon train, le site internet est ouvert depuis quelques mois et de nombreuses classes vaudoises ont déjà réservé la Maison du Sport Vaudois de Leysin pour leur prochain camp sportif. Elles seront ainsi parmi les premières à bénéficier des atouts de cette maison qui ouvrira ses portes le 1^{er} juin 2016.

Rappelons que la Maison du Sport Vaudois (MSVd) a été spécialement conçue pour accueillir des camps sportifs et des camps d'entraînement en pension complète. Elle comprend notamment :

- 70 places en chambre de 2 ou 4 lits, toutes dotées d'une douche, WC et lavabo ;
- un grand réfectoire ;
- trois salles de théorie entièrement équipées ;
- une salle de jeux ;
- un local de séchage ;
- une buanderie.

informations qui vous seront utiles pour préparer de manière optimale votre séjour à la MSVd : description des infrastructures, les disponibilités, les tarifs... Vous pourrez également y effectuer vos réservations en ligne, tant pour l'hébergement que pour la salle de sport.



En plus, la MSVd est dotée de sa propre salle de sport entièrement équipée (VD3, 28m. x 16m.). Chaque client de la MSVd peut louer cette salle de sport en fonction de ses besoins. La MSVd comprend aussi un terrain multisports extérieur (28m. x 16m.), mis gratuitement à disposition des locataires.

La MSVd accueille en priorité une clientèle à vocation sportive : cours Jeunesse+Sport, camps scolaires et camps sportifs de clubs, d'associations sportives, de fédérations nationales, de collectivités publiques, centres d'enseignement publics ou privés.

Aujourd'hui, le chantier arrive à son terme, et la MSVd ouvrira ses portes dès le 1^{er} juin 2016. En visitant le site internet (www.msvd.ch), vous trouverez toutes les

La MSVd nomme son directeur

Frédéric Andrey, personnalité très connue de Leysin, 43 ans, marié et père de trois enfants, moniteur J+S, est le nouveau directeur de la Maison du Sport Vaudois à Leysin.



Pendant plusieurs années, Frédéric Andrey a dirigé la branche restauration-hébergement auprès de Téléleysin SA (notamment « Le Kuklos ») ainsi qu'il exploitait le restaurant la Calèche à Leysin. Avec toutes ses expériences professionnelles dans le secteur restauration-hébergement, il dispose de solides compétences managériales (gestion, marketing et ressources humaines). Il saura apporter son savoir-faire, sa polyvalence ainsi que sa créativité afin de gérer la MSVd et accueillir les hôtes dans des conditions optimales.

Pension complète adaptable

La MSVd est prévue en pension complète. L'équipe de cuisine proposera des repas raffinés et équilibrés, avec en principe deux menus à choix. Cependant, pour



les camps de ski scolaires, il sera possible de ne pas prendre le repas de midi à la MSVd et de le remplacer par un pique-nique spécialement préparé par la cuisine, à consommer sur les pistes. Il sera aussi possible de commander un repas de fête « fin de camp » ou de ne pas prendre un des repas du soir pour passer la dernière soirée dans un autre établissement de la station.

Informations et réservations

Maison du Sport Vaudois
M. Frédéric Andrey, directeur
www.msvd.ch
079 941 87 00 - info@msvd.ch

Toutes les infrastructures sportives sont disponibles à Leysin !

Outre diverses animations type tobogganing, la station de Leysin dispose de 60 km de pistes de ski, de deux pistes de ski de fond ainsi que d'un snowpark (Leysin Park) pour les adeptes du snowboard et du ski freestyle. Les deux centres sportifs, quant à eux, offrent :

- Patinoire semi-couverte ;
- 2 pistes de curling ;
- Mur d'escalade ;
- Mur et bloc de grimpe ;
- Salle d'aérobic ;
- Salle omnisports (27m. x 45m.) divisible en 3 salles simples ;
- 9 courts de tennis extérieurs (4x en terre battue, 5x en sable de quartz) ;
- 4 courts de tennis intérieurs (4x en moquette) ;
- Terrain de football ;
- Piscine couverte (25m.) avec 4 lignes ;
- 2 courts de squash ;
- Salle de musculation.



Informations et réservations

www.leysin.ch/fr/centres_sportifs
info-gsl@leysin.ch



Institut des sciences du sport de l'Université de Lausanne (ISSUL)

Dimensions psychologiques et EPS

Prof. Denis Hauw

ISSUL

Pour ceux qui s'intéressent aux ressorts psychologiques dans la pratique des activités physiques, sportives et artistiques, il existe aujourd'hui des modèles d'analyse renouvelés et utiles à tous les intervenants dans le sport y compris les maîtres d'éducation physique et sportive.

C'est l'objet de cette formation courte intitulée « Sport et dimensions psychologiques » proposée en deux niveaux par l'ISSUL. D'abord, vous accéderez aux approches récentes en psychologie du sport (niveau 1). Puis, vous réaliserez un projet personnel sur la prise en compte des dimensions psychologiques dans une pratique professionnelle (celle d'un maître d'EPS par exemple) : votre projet sera conçu à l'ISSUL et les formateurs vous accompagneront lors de sa mise en œuvre pendant les six mois suivants jusqu'au rapport final (niveau 2).

La formation offre la possibilité de s'interroger et de partager sur la prise en compte des dimensions psychologiques dans les activités physiques et sportives en examinant et testant des actions visant l'amélioration de l'intervention : un temps unique pour le développement individualisé des compétences professionnelles.

Informations et inscription

www.formation-continue-unil-epfl.ch/sport-dimensions-psychologiques

Pour tout renseignement

sport-psycho-formation@unil.ch

Haute école pédagogique

Les informations relatives aux nombreuses formations continues à la Haute école pédagogique sont disponibles sur le site internet : www.hepl.ch

Association suisse d'éducation physique à l'école

Le plan des cours ainsi que les informations détaillées et modalités d'inscription sont disponibles sur le site internet : www.svss.ch

Jeunesse+Sport

Pour connaître toutes les informations et renseignements nécessaires concernant les cours Jeunesse+Sport, veuillez consulter le site internet : www.jeunesseetsport.ch

Jeunesse+Sport Vaud
021 316 39 62 - jsvaud@vd.ch

Dossiers envisagés dans les prochains numéros :

- Application GEEPS-EO
- Structures Sport-études



Service de l'éducation physique et du sport

Ch. de Maillefer 35

1014 Lausanne

Tél. 021 316 39 39

Fax 021 316 39 48

www.vd.ch/seps



Rédaction :

Florian Etter, François Ottet, Toni Pacifico, Christophe Botfield, Raoul Vuffray, Unité Programmes Culturels et Educatifs - Musée Olympique, Jean-Frédéric Favre, Christophe Tacchini, Magali Bovas, Marcel Parietti, Prof. Denis Hauw

Illustrations :

- p. 4 : SEPS
- p. 5 : SEPS
- p. 7 : Raoul Vuffray
- p. 8 : Le Musée Olympique
- p. 10 : www.mobilesport.ch
- p. 11 : Christophe Tacchini
- p. 13 : Magali Bovas
- p. 14 : Fonds du sport vaudois
- p. 15 : Fonds du sport vaudois
Gestion sportive Leysin SA
- p. 16 : SEPS

Réalisation et mise en page :

Raoul Vuffray

Impression : Atelier OLBIS, Ch. du Rionzi, 1052 Le Mont-sur-Lausanne.