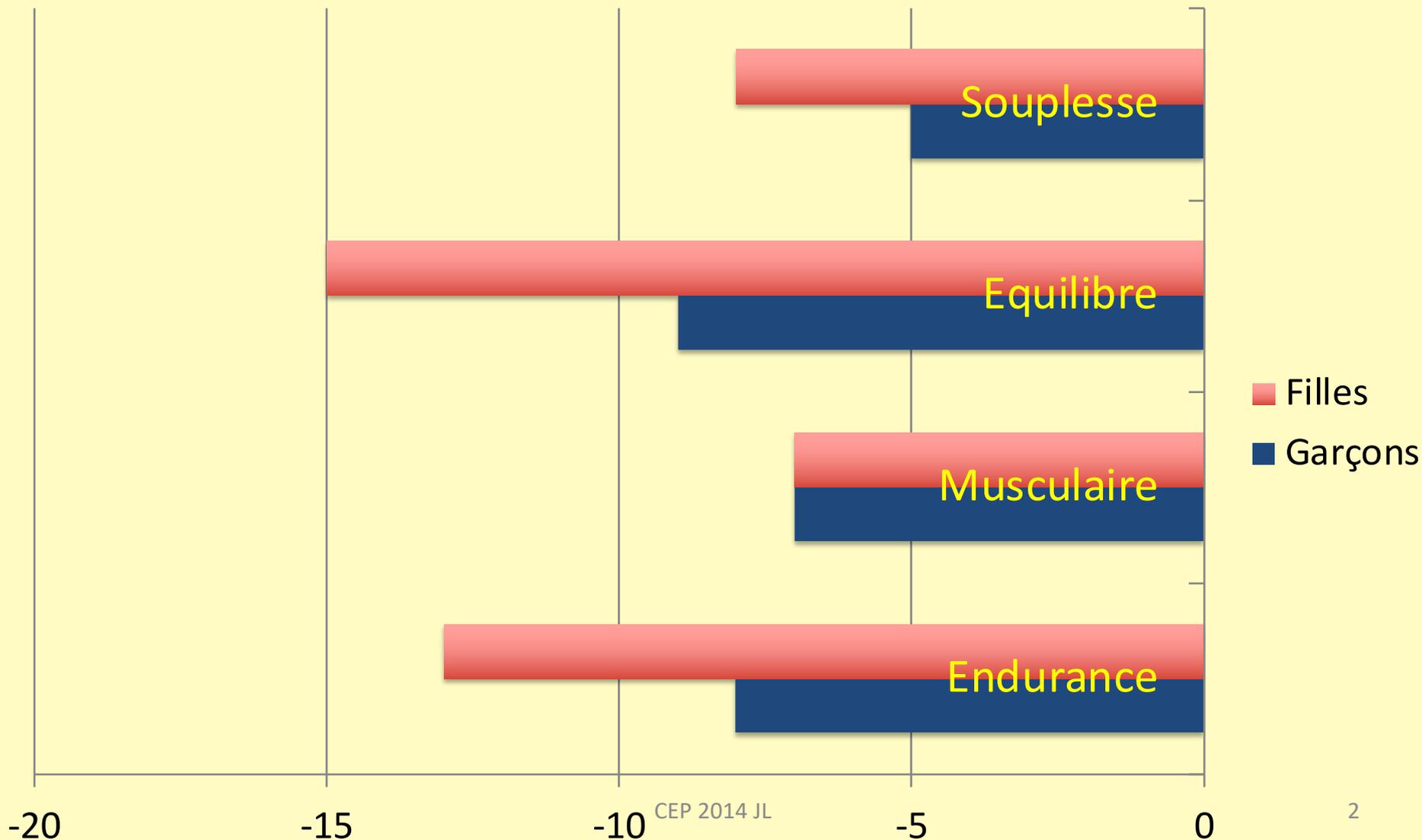


# Des enjeux de formation pour l'élève : quel élève à éduquer physiquement ?

- Une évolution des pratiques physiques chez l'adolescent et l'adulte amène à reconsidérer ce qui est intéressant à transmettre en EPS pour la formation de l'élève
  - ✓ *D'un enseignement sportif scolaire des APSA A un enseignement scolaire de certains aspects d'APSA choisis pour leur « intérêt formatif ».*
- Une évolution des qualités motrices de nos élèves conduit à développer une activité motrice complexe sous des formes simples
  - ✓ *D'une acquisition de produit, de formes de pratiquant expert dans une APSA AU développement d'une « adaptabilité motrice » dans les situations où le corps est en jeu dans différentes APSA*
- Une évolution chez nos élèves de leurs comportements sur les plans éducatifs nécessite de revisiter la nature et le statut de « l'éducatif » dans ce que l'élève a à apprendre en EPS.
  - ✓ *D'un éducatif « disciplinaire » et « périphérique » à l'acte moteur sans réels effets A un éducatif « développeur » d'activités et de comportements socialement reconnus comme significatif d'une intégration dans la société*

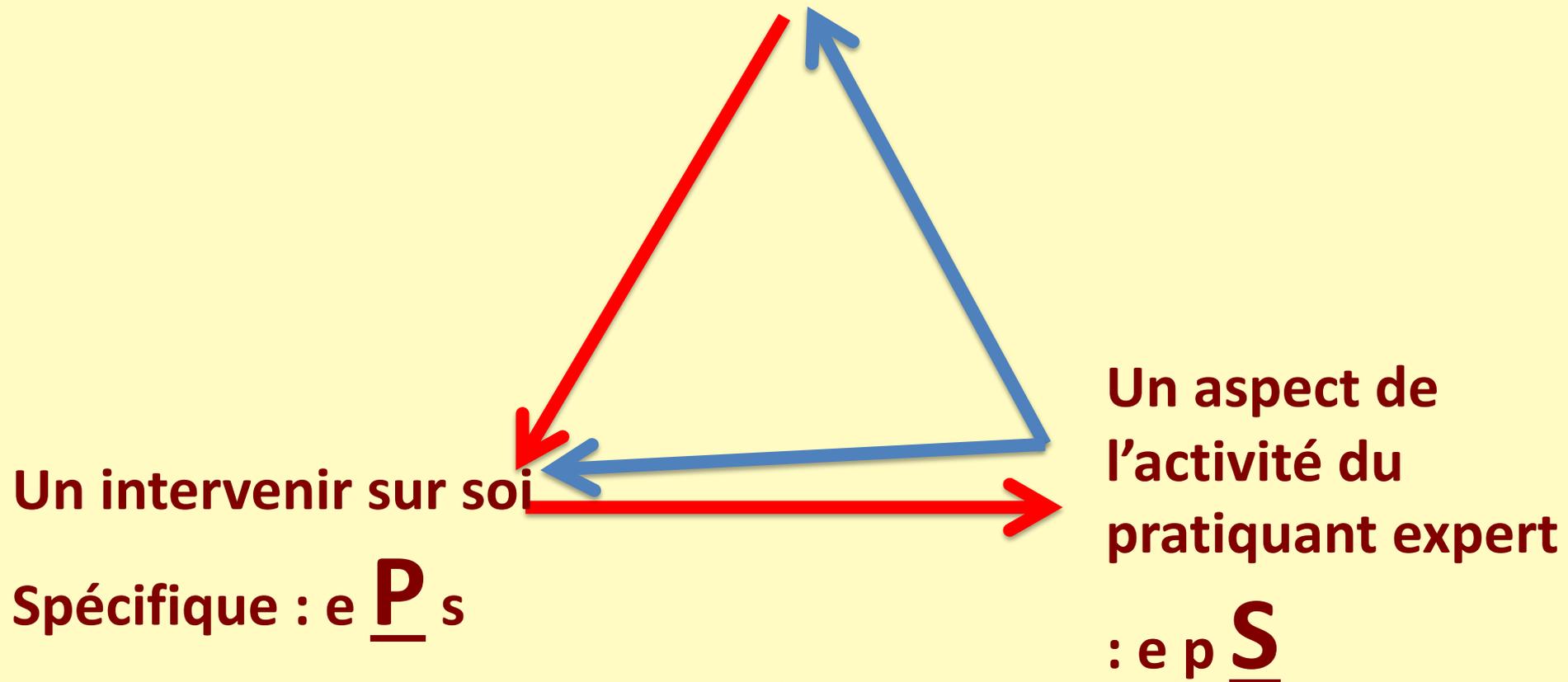
# UNE ACTIVITE PHYSIQUE INSUFFISANTE :

Une diminution constante du potentiel physique chez les enfants de 10 à 14 ans



# LE STATUT DE L'EDUCATIF REVISITE LES CHAMPS DE L'EPS : d'un pilotage par le « S » A un pilotage par le « E »

Une activité éducative : E p s



# Des enjeux de formation programmatiques

- Le socle de connaissances et de compétences conduit à revisiter la nature et les savoirs des acquisitions disciplinaires
  - ✓ *D'une restitution de savoirs prenant la forme d'une réponse motrice attendue A une mobilisation de savoirs issus de champs différents contribuant aux domaines du socle et « pilotant » les choix disciplinaires*
- La compétence considérée comme une activité cognitive complexe amène à identifier et développer des savoirs A et POUR enseigner que requiert l'étude de cette complexité.
  - ✓ *D'une complexité du produit attendu à une complexité d'activité qui produit des formes corrélées à ses possibilités du moment*

# Un savoir circuler qui dépend d'un savoir argumenter et d'un savoir décider ensemble

**VM : Savoir se projeter dans un espace futur de circulation**

**VS : Savoir argumenter de façon concise et précise**



**VE : Savoir élaborer ensemble un projet en commun**

**VC : Savoir coordonner des trajets**

# Un projet de compétences synthétiques de champs de savoirs différents

Des champs de savoirs propre à la mobilisation de systèmes de ressources ciblé

**Une compétence :  
activité cognitive  
complexe de mise  
en relation de  
savoirs permettant  
de produire une  
réponse adaptée**

Des champs de savoirs propre à un ou des domaines du socles

Des champs de savoirs spécifiques au projet d'établissement

Des champs de savoir propre à une activité de pratiquant expert

# Des enjeux pour la profession

- Une progressivité assimilée par la profession comme une progression de niveaux de pratique et ou de performance à atteindre, entraîne d'éternelles ré initiations, d'éternels apprentissages de pré requis et débouche sur fatalisme et résignation face à d'impossibles progrès dans le temps scolaire.
  - ✓ *D'une performance de formes et de résultats normée, barémée considérée comme le but à atteindre, A une performance indicatrice d'une intervention sur ses propriétés corporelles, d'un jeu avec ses ressources*
- Des cycles et des séances sans objets d'enseignement, des déclinaisons de visées éducatives sans transformations identifiables, des projets d'enseignement formels remet en question le statut de l'EPS comme discipline scolaire.
  - ✓ *D'un discours d'un haut niveau sur des pratiques sans savoirs A un haut niveau de pratique d'enseignement de savoirs identifiés*

# Des enjeux pour la formation professionnelle

- **Les savoirs A enseigner (éducatifs et moteurs) ne prennent sens et ne se comprennent chez l'enseignant qu'au travers d'un acte professionnel**
  - ✓ *D'une diffusion des savoirs A articulant VE ET VM et d'une « monstration » des effets sur les élèves AU développement d'une activité de conception et d'extraction de savoirs A chez l'élève menée par l'enseignant stagiaire.*
- **Un apprentissage de la transformation de ses pratiques professionnelles**
  - ✓ *D'une substitution de sa pratique à celle du formateur A l'expérimentation en acte professionnel des propriétés d'une pratique en devenir pour mieux transformer la sienne*

# LES PROPRIETES DU PROJET SYNTHETIQUE

- Le projet est synthétique parce qu'il articule 3 types de projets.
- Le choix de visées éducatives se situe au carrefour de 3 axes.
- La visée éducative se « combine » à une visée motrice pour développer une « logique scolaire » se distinguant de celle des APSA
- La VE et la VM se développe au travers d'activités porteuses de savoirs
- La VM se développe au travers d'une activité ciblée de pratiquant expert généralement communes à plusieurs APSA.
- Les activités spécifiques aux VE et aux VM ont besoin pour se développer de milieux de règles
- Ce qui fait « l'objet d'un enseignement » aux différents niveaux de la scolarité sont significatifs plusieurs ruptures :
  - ✓ Avec des niveaux de pratiques d'APSA qui ne sont pas scolaires.
  - ✓ Avec des niveaux de mobilisation des activités éducatives et des ressources et qui s'y rattachent.
  - ✓ Avec des niveaux d'activités cognitives complexes qui sous tendent les compétences visées.

## LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN

QUELLES SONT LES PRIORITES EDUCATIVES retenues ?

APSA prioritaires d'appui ?

6ème

5ème

4ème

3ème

En quoi les visées  
éducatives induisent-  
elles le choix d'objets  
d'enseignement  
moteur ?

		APSA avec leurs <u>horaires de pratique effective</u> (ex : 10 x1H40 ou 20x40 minutes)				Volume horaire par CP
		6 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	
CP1	Activités athlétiques					
	Natation sportive					
CP2	APPN					
CP3	Activités gymniques					
	Activités artistiques					
CP4	Sports collectifs					
	sports de raquette					
	Activités combat					
APSA Spécifique à l'établissement						

En quoi « une adaptabilité motrice » ciblée peut-elle traverser plusieurs APSA?

**Répartition horaire**

- 2h + 1h
- 1h30 + 1h30
- Alternance 2h et 4h (à condition que la même APSA soit enseignée sur les 2 créneaux)

**APSA retenues au DNB :**

Meilleure note dans le groupe d'activités

Identiques pour tous

1.  Meilleure note dans la CP
- 2.
- 3.

**Modalités d'organisation des épreuves :**

## Objets d'enseignement retenus par APSA

*Après avoir choisi une APSA maximum pour chaque CP (dont obligatoirement celles retenues au DNB), précisez les objets d'enseignement retenus pour 2 niveaux*

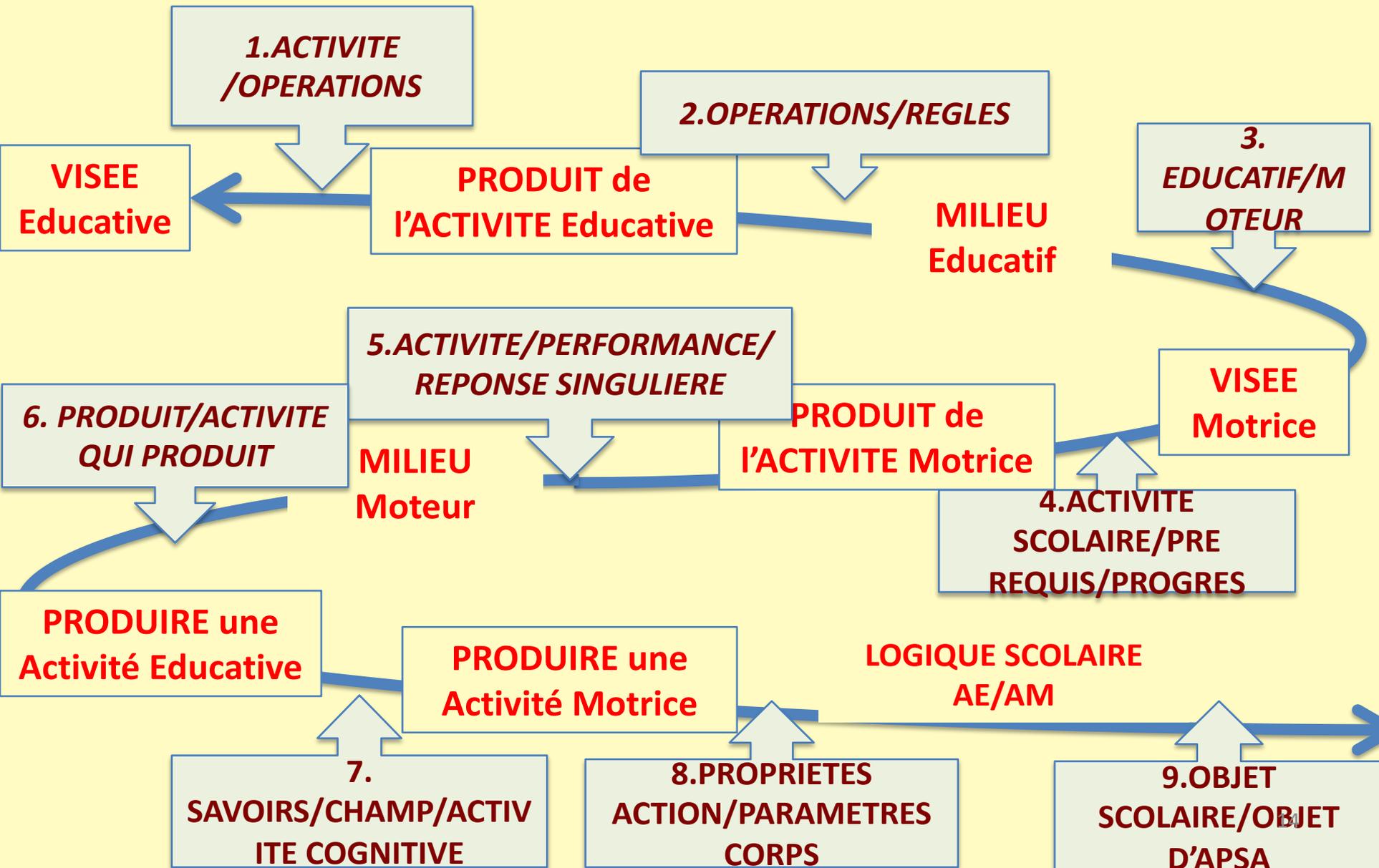
	CP1 - APSA :	CP2 - APSA :	CP3 - APSA :	CP4 - APSA :
Niveau 1				
Niveau 2				

En quoi l'activité adaptative propre aux compétences de Niveau 2 diffère-t-elle de celle de niveau 1

# Des ruptures à provoquer dans l'activité de l'enseignant : un passer DE...A

- 1 Une activité d'enseignant où l'atteinte des visées éducatives est soit « volontariste » soit exclusivement liée à la réussite motrice
- 2 Une activité d'enseignant qui crée les conditions (les formes) de développement d'une activité éducative
- 3 Une activité d'enseignant qui amène l'élève à mettre en relation les opérations inhérentes à une réelle activité éducative au travers d'une production de formes motrices (les aspects extérieurs du pratiquant)
- 4 Une activité d'enseignant qui amène l'élève à mettre en relation les opérations inhérentes à une réelle activité éducative au travers d'une mobilisation de paramètres corporels

# Un itinéraire de formation ponctué de ruptures professionnelles



OBJETS DE FORMATION	FONDEMENTS
<b>1.ACTIVITE/OPERATIONS</b>	<p>« L'activité scolaire » proposée aux élèves est doublement complexe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chacun des champs d'activité sur lesquels s'appuie la compétence repose sur une série d'opérations articulées dont il s'agit d'étudier les propriétés à des fins d'extraction de savoirs spécifiques à chacune de ces activités</li> <li>• L'activité cognitive requise pour développer la compétence et produire des réponses adaptées selon le contexte dans lequel elle est conduite à s'exercer conduit à mobiliser elle aussi une série d'opérations nécessaires au choix des savoirs et à la nature de leur mise en relation</li> </ul>
<b>2.OPERATIONS/REGLES</b>	<p>Les règles du milieu visent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• contraindre l'élève à développer chacune des opérations propre à chacun des champs d'activité</li> <li>• Mettre en relation des propriétés corporelles</li> <li>• Rendre interdépendant chacune de ces activités afin d'accentuer le sens de leur nécessaire mise en relation</li> </ul>
<b>3. EDUCATIF/MOTEUR</b>	<p>« L'éducatif » <u>contraint</u> l'élève à produire des réponses motrices diversifiées en fonction de contextes diversifiés que cet « éducatif » induit.</p> <p>La compréhension du contexte éducatif influe sur la nature de la réponse motrice à produire</p>

OBJETS DE FORMATION	FONDEMENTS
<b>4.ACTIVITE MOTRICE SCOLAIRE/PRE REQUIS APSA/PROGRES</b>	<p>L'activité motrice scolaire se déroule dans un temps scolaire qui ne permet pas de développer « d'habiletés complexes.</p> <p>Complexe, de par son intérêt formatif, elle ne peut se développer que sous des formes simples pour des raisons d'éthiques (accessibilité de tous aux savoirs)</p> <p>Dans le cadre scolaire, le développement de pré requis concernant les aspects visibles de l'activité d'un pratiquant expert s'effectue au détriment même de l'activité ciblée qu'a à mener ce pratiquant dans chaque compétence du programme</p> <p>Contrairement aux niveaux de pratique sportive, la progressivité scolaire est une progressivité de rupture qui concerne une mobilisation d'activités E et M ciblées.</p> <p>Le progrès réside dans la compréhension des propriétés de l'intervention sur soi par soi pour soi</p>
<b>5.ACTIVITE/PERFORMANCE/REPONSES SINGULIERES</b>	<p>Une même activité à faire mener par tous, corrélée au niveau de chacun, produit des réponses singulières.</p> <p>La performance devient de fait une performance corrélée significative d'un degré d'intervention ciblée (de par les propriétés corporelles mobilisées) sur soi</p> <p>Elle n'est donc pas pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un but à atteindre mais un indicateur des effets de cette intervention</li> <li>• Singulière mais plurielle</li> </ul> <p>Elle ne peut donc être assimilée en tant que telle à un quelconque degré de compétence</p>
<b>6. PRODUIT/ACTIVITE QUI PRODUIT</b>	<p>Les propriétés de l'activité ciblée du pratiquant ont pour causes une mobilisation différenciée de ses propriétés corporelles.</p> <p>Les une est les autres font l'objet d'une acquisition de savoirs et ne peuvent se</p>

OBJETS DE FORMATION	FONDEMENTS
<b>7. SAVOIR/ACTIVITE COGNITIVE</b>	<p>Le savoir est propre à un champ (Educatif, P corporel, S pratiquant)  Il s'élabore au travers une activité cognitive de mise en relation des propriétés de toutes ou partie des opérations étudiées pour chacun des champs.  La compétence se développe elle au travers d'une activité cognitive complexe de mobilisation de savoirs issus des différentes activités qui la sous tendent</p>
<b>8. PROPRIETES ACTION/PARAMETRES CORPORELS</b>	<p>Le produit de chaque activité éducative ou motrice, leurs formes, repose sur des savoirs spécifiques.  Il ne peut se développer et s'accomplir que par la mobilisation d'une autre catégorie de savoirs : celle relative à « l'activité qui produit ».  Ainsi les paramètres corporels renvoient à sensations, des moments, des durées, des repères sur soi dont la mobilisation débouche sur des savoirs spécifiques... permettant de produire des formes ciblées aux savoirs qui leur sont propre : savoir circuler requiert la mobilisation de savoirs permettant de lier dispositifs et ordre, zones stratégiques et ordre d'engagement. Mais le développement de ces savoirs restent aléatoires si l'élève ne met pas en relation des éléments prédictifs de l'évolution de la circulation en cours</p>
<b>9. OBJET SCOLAIRE/OBJET D'APSA</b>	<p>L'objet scolaire, est une « création professionnelle » qui articule une VE et une VM, voire une visée de socle, choisie de par leur intérêt pour la formation de l'élève tant sur le plan national que local (projet d'établissement)  Ces visées n'ont pas été à l'origine de la création de l'APSA et ne peuvent donc pas se développer au travers d'objet d'APSA spécifique ni dans les milieux d'APSA</p>

# LES FORMES D'UNE ACTIVITE DE CONCENTRATION

Dire

Mimer

Coder

**Utiliser des modalités de concentration**

**S'isoler dans un lieu de concentration**

**Prendre un temps de concentration**

**Choisir un objet de concentration**

# LA PRODUCTION D'UNE ACTIVITE DE CONCENTRATION

Valeur brute de la prestation

Conséquence pour la suite

**Reconnaître l'importance de l'enjeu**

Points faibles

**Se focaliser sur des points délicats**

Chronologie d'opération

**Elaborer un scénario**

Modalités choisie

Points déterminants

**Cibler le degré de difficulté de l'acte à réaliser/ ses possibilités**

Nouveauté

Degré de mémorisation

Ecart à ses Limites

	Niveau C	Niveau B	Niveau A
10pts	<b>CONTRECARRER LE MOUVEMENT</b>		
	Roulade arrivée pieds décalés, Roulade arrivée accroupie (les fesses ne restent pas au sol à l'arrivée), Chandelle	Roulade, Roulade arrivée pieds décalés, 1/2T ATR (revenir)	Roulade, "Rondade" arrivée pieds décalés, ATR (revenir)
7pts	<b>RENDRE COMPATIBLES DES POSTURES</b>		
	Roulade, saut extension arrivée pieds décalés, roulade	Roulade arrivée pieds décalés, Roue, Roulade départ un pied	Roulade arrivée pieds décalés, Roue, ATR plat dos
4pts	<b>VARIER LA HAUTEUR DU CENTRE DE GRAVITE</b>		
	Roulade, Roulade élevée, Roulade	Roulade, saut extension arrivée pieds décalés, Roue	Roulade, Rondade, saut extension

**Avant chaque réalisation vous vous placerez sur un des 3 tapis (bleu, vert, gris) afin d'indiquer selon vous quel est le niveau de votre concentration.**

**S'engager sur l'atelier en ayant montré ou pas une modalité de concentration (dire, mimer, coder)**

Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire vos 3 enchainements de façon fluide sur DEUX ateliers différents dans un ordre croissant.</li> <li>• Ne passer à l'enchainement suivant que si le précédent a été réussi.</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Total				

Perf : 10 / 7 / 4 Lent Vite Lent Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enchaîner Lent / Vite / Lent ET Vite / Lent / Vite sur UN atelier DIFFERENT des 2 précédents.</li> <li>• Varier la pose du pied avant entre chaque élément.</li> <li>• Changer obligatoirement d'enchainement si vous réussissez le premier.</li> <li>• Indiquer avant de partir l'enchainement que vous allez tenter.</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Vite Lent Vite Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Total		Total		

Perf : 10 / 7 / 4 Lent Loin / Vite près / Lent près Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire 3 enchainements AU CHOIX en jouant avec la distance et la vitesse sur l'atelier au sol.</li> <li>• Chaque arrivée et départ s'effectuent pieds décalés.</li> <li>• La nature du dernier enchainement vous sera indiqué par l'enseignant juste avant de partir.</li> <li>• Cet enchainement est obligatoirement à 10pts et s'effectue sur l'atelier N° 2.</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Vite Loin / Lent Près / Lent Loin Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Perf : 10		Exécution/10		
Total		Total		

# D3 :

## La formation de la personne et du citoyen

<b>Développer sensibilité, confiance en soi et respect des autres</b>	<b>Comprendre la règle et le droit</b>	<b>Développer le jugement</b>	<b>Développer le sens de l'engagement et de l'initiative</b>
---	--	-------------------------------	--

Développer l'estime de soi et des autres quel que soit le résultat obtenu par chacun	Contrôler son stress et son agressivité quel que soit l'enjeu et le contexte	Se mettre au service d'autres ou en dépendre quelles que soient les différences entre chacun	Prendre des risques calculés en fonction d'un résultat à atteindre ou de modalités à développer	Se concentrer sur les modalités à mettre en œuvre pour réussir en fonction du contexte dans lequel j'agis	Argumenter au sein d'un groupe pour décider collectivement quel que soit ses compétences et son statut dans le groupe	Porter un regard critique sur ses actes et ou ceux des autres indépendamment du statut de chacun	Planifier un projet de transformation de soi dans le court et moyen terme et le réguler tout au long du processus	Relativiser ses décisions et douter de leurs effets quelle que soit le résultat obtenu
--	--	--	---	---	---	--	---	--

--	--	--	--

**La formation d'élève du collège .....**

# LES PROPRIETES DES VE

1. Une visée éducative se traduit par une **ACTIVITE** spécifique plus ou moins intériorisée
2. Une activité éducative se décline en **OPERATIONS**
3. Une activité éducative est porteuse de **SAVOIRS** spécifiques
4. Développer une visée éducative amène à différencier **PRODUITS** de l'activité de l'**ACTIVITE DE PRODUCTION** de réponses diverses
5. Une activité éducative se développe au travers et sur une activité annexe
6. Une visée éducative donne du sens à une mobilisation différenciée de l'activité annexe

**S'engager sur l'atelier en ayant montré ou pas une modalité de concentration (dire, mimer, coder)**

Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire vos 3 enchainements de façon fluide sur DEUX ateliers différents dans un ordre croissant.</li> <li>• Ne passer à l'enchainement suivant que si le précédent a été réussi.</li> <li>• Mimer les "projections" de bras à chaque liaison.</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Perf : 10 / 7 / 4 Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Total				

Perf : 10 / 7 / 4 Lent Vite Lent Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enchaîner Lent / Vite / Lent ET Vite / Lent / Vite sur UN atelier DIFFERENT des 2 précédents.</li> <li>• Varier la pose du pied avant entre chaque élément.</li> <li>• Changer obligatoirement d'enchainement si vous réussissez le premier.</li> <li>• Coder la durée des appuis dos, bras, jambes de chaque élément.</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Vite Lent Vite Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Total		Total		

Perf : 10 / 7 / 4 Lent Loin / Vite près / Lent près Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire 3 enchainements AU CHOIX en jouant avec la distance et la vitesse sur l'atelier au sol.</li> <li>• Chaque arrivée et départ s'effectuent pieds décalés.</li> <li>• La nature du dernier enchainement vous sera indiqué par l'enseignant juste avant de partir.</li> <li>• Cet enchainement est obligatoirement à 10pts et s'effectue sur l'atelier N° 2.</li> <li>• Montrer avant de partir les choix que vous</li> </ul>
Perf : 10 / 7 / 4 Vite Loin / Lent Près / Lent Loin Atelier 1 2 3 4		Exécution/10		
Perf : 10		Exécution/10		
Total		Total		

# Les propriétés d'une VM

1. **Intervenir sur soi se traduit par une ACTIVITE ciblée sur SOI en terme de sensations, de durées, d'indices corporels, perceptifs.....**
2. **Intervenir sur soi se décline en OPERATIONS à mener sur des paramètres corporels**
3. **Intervenir sur soi est une activité porteuse de SAVOIRS**
4. **Intervenir sur soi conduit à différencier les formes de l'intervention de l'ACTIVITE qui les PRODUIT**
5. **L'Intervention sur soi se développe au travers d'un ASPECT de l'activité du pratiquant expert**
6. **L'intervention sur soi développe un « jeu » avec différents registres de réponses**

*Maintenir  
la V*

*Accélérer*

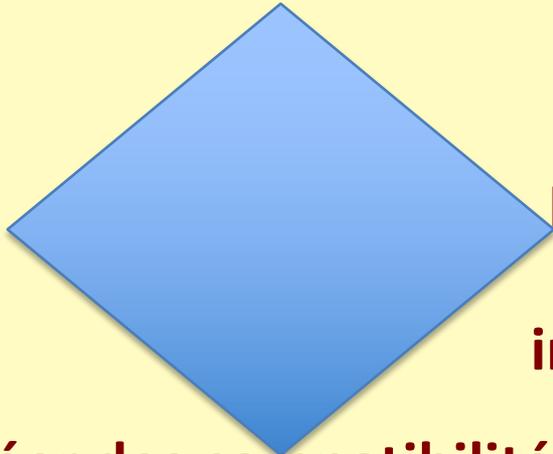
*Freiner*

## Relier des éléments

**Maîtriser l'exécution en fluidifiant une succession de formes reliées**

*Liaison*

*Arrêt*



**Viser une performance par un enchaînement de formes de plus en plus incompatibles entre elles**

*Hauteur*

## Créer des compatibilités de postures

*Sens*

*Symétrique/  
Dissymétrique*

*Centre de  
gravité*

*Postures + ou -  
identiques*

# Une activité perceptivo décisionnelle de niveau 2

Du

réceptionneur

Du passeur

D'un NP

**Prédire l'évolution d'une posture**

En durée

**Repérer les propriétés  
d'une trajectoire**

En sens

En forme

Se projeter  
dans un  
espace  
futur

En durée

**Localiser l'arrivée d'un  
trajet**

En espace

En effets

**Décider d'un futur  
d'engagement**

En le retardant

En l'anticipant

En le conservant

En le modifiant

# ETRE EN ACTIVITE DE REGULATION TONICO-POSTURALE DE NIVEAU 2

Ouvrir/fermer

Fixer/Mobiliser

## Décider de moments d'ouverture /fermeture

Grandir /  
Diminuer

Elever/Baisser

Retarder/Accélérer

**Fixer des angulations  
segmentaires**

**Dissocier l'énergie  
cinétique des trains de  
celle du corps**

Dissocier/Associer

Freiner/Pousser

## Séquencer les durées des différentes phases d'une forme gymnique

Augmenter/diminuer la  
durée des contacts au sol

Augmenter/diminuer la  
pression de ces contacts

Augmenter/diminuer les temps  
de bascule

# Le choix de la visée détermine le choix de l'objet

Visée Educative	Prendre des risques calculés	Prendre des risques calculés	Mener une activité de <b>planification</b>
Visée d'adaptabilité motrice	Dilapider son potentiel énergétique	Se projeter dans un espace futur	Restituer son potentiel énergétique
Choisir un objet d'étude	Se risquer à mobiliser son potentiel énergétique	Se risquer à intervenir dans un espace futur	Planifier une optimisation de son potentiel énergétique
Choisir un aspect d'une activité d'expert	Courir le plus irrégulièrement tout en se préservant pour l'emballage final	Décider d'où rompre tout en prenant en compte le contexte de l'échange	Mobiliser un haut niveau de ses ressources tout en retardant
Objet d'enseignement	Se risquer aux variations d'allure pour gagner	Parier sur des zones de frappes probables	<b>l'épuisement total</b> Planifier des modalités optimales de récupération



	<p><b>Prendre des risques calculés en fonction d'un résultat à atteindre et ou de modalités à développer pour l'atteindre</b></p>	<p><b>Argumenter au sein d'un groupe pour décider collectivement quel que soit le statut de chacun</b></p>	<p><b>Se mettre au service d'autres ou en dépendre quelles qu'en soient les différences</b></p>
<p><b>Comprendre l'espace présent</b></p>	<p><b>OE : Se risquer à conclure</b>  <u><b>Compétence N°1</b></u>  en TT, Bad</p>		<p><b>OE : Assurer la sécurité du receveur</b>  <u><b>Compétence N°1</b></u>  en BB, VB</p>
<p><b>Se projeter dans un espace futur</b></p>	<p><b>OE : Parier sur des zones de frappes probables</b>  <u><b>Compétence N°2</b></u>  en TT, Bad</p>	<p><b>OE : Elaborer des circulations modulables</b>  <u><b>Compétence N°2</b></u>  en BB, VB</p>	

# Une commande institutionnelle

	VE1	VM1	VE1	VM2	VE2	VM
Définition générique						
Activité /opérations						
APSA /Objet d'Ens						
Règles						
APSA						
Règles						