

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Évaluer les acquis des élèves

## Des repères pour évaluer dans le champ d'apprentissage 4 Illustration dans l'activité lutte

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
<p>Domaine 1</p> <p>Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p>	<p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p>	<p>Met une distance de combat avec ses adversaires (ne rentre pas dans le corps à corps), recule face à un adversaire, n'engage pas le combat (fuite du combat).</p> <p>A peu de contrôle pour chercher à déséquilibrer l'adversaire.</p>	<p>Accepte l'opposition et le combat.</p> <p>Réalise quelques contrôles sur le corps de l'adversaire.</p> <p>A peu ou pas d'enchaînements des actions pour amener l'adversaire au sol et l'immobiliser.</p>	<p>Rentre dans la logique du combat et met en place des stratégies pour gagner.</p> <p>Utilise quelques techniques simples pour contrôler, déséquilibrer son adversaire.</p> <p>Immobilise son adversaire au sol.</p>	<p>Gagne des combats face à des adversaires du même niveau que lui, voire supérieur.</p> <p>Maîtrise les techniques de contrôle, de déséquilibre et de liaison vers le sol (ne lâche pas son adversaire) pour finir par des actions d'immobilisation.</p> <p>Remporte des combats par « tombé » (immobilisation des deux omoplates au sol pendant 3 secondes).</p>
<p>Domaine 2</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p>	<p>S'adapter aux actions d'un adversaire.</p> <p>S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p>	<p>Fuit face à l'adversaire, ne sait pas comment gagner.</p> <p>Préserve son équilibre avant de chercher à déséquilibrer son adversaire.</p> <p>Subit l'assaut, a une stratégie défensive.</p> <p>N'identifie pas la zone de combat.</p> <p>Ne réagit pas face aux attaques de l'adversaire.</p> <p>N'a pas de projet d'action.</p>	<p>Combat et accepte le corps à corps.</p> <p><u>Mais</u> subit encore trop les attaques.</p> <p>Identifie clairement la zone de combat et comprend le but du jeu.</p> <p>S'engage dans les affrontements en essayant de déséquilibrer son adversaire.</p> <p>A un projet d'action qui n'est pas toujours adapté aux actions et réactions de l'adversaire.</p>	<p>Sait passer du statut d'attaquant à celui de défenseur et inversement, en fonction des jeux et de l'évolution de la situation.</p> <p>Utilise <u>toujours</u> la même stratégie qu'il connaît bien.</p> <p>Les actions de combat sont directes et rapides.</p> <p>Privilégie l'attaque sans s'occuper réellement de l'adversaire : projet d'action stéréotypé.</p>	<p>Met en place des stratégies d'attaquant ou de défenseur pour obtenir le gain du jeu de combat.</p> <p>Choisit d'attaquer ou de défendre avec pertinence et en adéquation avec les situations (les jeux) proposées.</p> <p>A un projet d'action adapté et efficace face aux actions et réactions de l'adversaire.</p>

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
<p>Domaine 3</p> <p>La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Connaître le but du jeu.</p>	<p>Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p> <p>Accepter l'opposition et la coopération.</p>	<p>Est en difficulté pour respecter / appliquer les règles essentielles du jeu et / ou les règles de sécurité.</p> <p>Craint le contact.</p>	<p>Respecte les principales règles des jeux et de sécurité.</p> <p>Affronte ses adversaires mais ne privilégie pas la victoire.</p> <p>Assume le rôle d'arbitre, mais ses décisions sont parfois contestées.</p> <p>Préfère affronter ses camarades proches.</p>	<p>Respecte les règles du jeu et accepte les décisions de l'arbitre.</p> <p>Respecte ses adversaires.</p> <p>Est capable d'apporter des points à son équipe dans le cadre de jeux de combat collectif.</p> <p>Assume avec efficacité le rôle d'arbitre.</p>	<p>Respecte les décisions de l'arbitre et est capable de les comprendre et de les commenter.</p> <p>Orienté efficacement son affrontement, celui de son équipe ou de sa classe vers le gain de la partie.</p> <p>Assume le rôle d'arbitre et sait remplir une feuille de combat.</p>