



## Fiche d'évaluation – Football – Cycle 3

6ème

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.  
S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon.  
Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

8 leçons de 1h30

### Champs d'apprentissage

CA4 : Affrontement individuel ou collectif

Groupe d'activité : Sports collectifs

| Elément à évaluer en EPS  |   | Niveaux de maîtrise du socle  |   |  |  |
|---|---|---|---|--|--|
|   |   | Insuffisante 10   | Fragile 25  | Satisfaisante 40   | Très bonne 50  |
|   |   | 0 à 1pt   | 2pts  |  | 3pts   |
| <b>D1</b><br>Développer sa motricité<br>14                            | Attaque<br>6pts   | PB  | Beaucoup de pertes de balles. Mauvais choix dribble ou de passe.  | Arrive à conserver la balle mais mauvais choix de dribble ou de passe.   | Bonne qualité de dribble ou de passe, et bons choix entre dribbler et passer.  |
|   |   | NPB   | Pas de démarquage, immobile, trop loin pour être à distance de passe.   | Se déplace mais pas de changement de rythme, ou pas situé dans les intervalles libres                            | Démarqué judicieusement, dans les intervalles libres, à distance de passe.   |
|   | Défense   |   | 0 pt  | 1pt  | 2pts   |
|   |   |   | Inactifs, beaucoup de fautes, placements inefficaces.   | Se déplace peu, récupère quelques ballons.   | Bien placé, actifs, récupère souvent le ballon.  |
| Performances sur 6 points lors du tournoi final<br>Attaque<br>Défense |   | 0 à 2pts  | 2 à 4 pts   | 4 à 6 pts  |  |
|   |   | Niv1 Non atteint<br>Peu d'accès en zone de marque<br>Aucune gêne  | Niv 1 atteint 1pt<br>Accède à la zone de marque mais peu efficace 1/3<br>Gêne mais ne récupère pas svt le ballon                | Niveau 1+<br>Accède souvent à la zone de marque et efficace<br>Freine la progression et intercepte               |  |
| <b>D2</b><br>Méthodes et outils<br>sur 1,5pts                         | Appliquer des méthodes de travail et utiliser efficacement les outils donnés par le professeur  | Opt: N'applique pas les méthodes de travail, ne sait pas utiliser les documents, ne sait pas observer pour aider un camarade. | 0,5pts : Applique les méthodes de travail mais ne sait pas utiliser les documents, ne sait pas observer pour aider un camarade. | 1pt : Applique les méthodes de travail, utilise les documents, mais ne sait pas observer pour aider un camarade. | 1,5pts : Applique les méthodes de travail, utilise les documents, fournit des observations judicieuses.                              |
| <b>D3</b><br>Règles, rôles et responsabilités<br>sur 1,5pts           | Respecter les règles de fonctionnement, assumer des rôles, prendre des responsabilités          | Opt: Subit le cours, ne respecte pas les règles de fonctionnement, n'assume aucun rôle, ne prend aucune responsabilité.       | 0,5pts : Respecte les règles, n'assume aucun rôle, ne prend aucune responsabilité.  | 1pt : Respecte les règles, assume un rôle ou prend une responsabilité à la demande du professeur.                | 1,5pts : Connaît et applique les règles de fonctionnement, assume des rôles sociaux, prend des responsabilités de manière spontanée. |
| <b>D4</b><br>Entretenir sa santé<br>sur 1,5pts                        | Savoir entretenir sa santé au moyen d'un échauffement correspondant aux efforts qui vont suivre | Opt: Ne sait pas s'échauffer seul   | 0,5pts : S'échauffe de manière incomplète   | 1pt : Est capable de s'échauffer de manière générale   | 1,5pts : Est capable de s'échauffer de manière spécifique à l'activité   |
| <b>D5</b><br>S'approprier une culture<br>sur 1,5pts                   | Maîtriser des connaissances sur l'activité et sur son règlement                                 | Opt: Ne connaît aucune règle (ex : Connaître la personne à alerter en cas de problème)  | 0,5pts : Connaît une ou deux règles basiques de l'activité  | 1pt : Connaît les règles de l'activité en tant que pratiquant  | 1,5pts : Est capable de faire respecter les règles de l'activité aux autres pratiquants  |

### CA Attendus en fin de cycle

CA3

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

### Compétences travaillées pendant le cycle

CA3

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Coopérer pour attaquer ou défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

### Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en défendant (réversibilité des situations vécues).