



## Fiche d'évaluation – Lutte – Cycle 3

6ème

Les élèves sont répartis en poule de 4 lutteurs, au sein de laquelle tout le monde se rencontre, arbitre et chronomètre. Chaque combat (1'30 effective) est commencé au sol et neutralisé au bout de 10 secondes sans actions déterminantes. Les lutteurs ont 5 minutes de récupération entre 2 combats.

8 leçons de 1h30

### Champs d'apprentissage

CA4 : Affrontement individuel ou collectif

Groupe d'activité : Sports de combats

Élément à évaluer en EPS

Niveaux de maîtrise du socle

Insuffisante 10

Fragile 25

Satisfaisante 40

Très bonne 50

0,5pt

1pt

2pts

D1	Développer sa motricité 14	Compétences techniques sur 8 points	Insuffisante 10		Fragile 25		Satisfaisante 40		Très bonne 50	
			0,5pt		1pt		2pts			
		Amener l'adversaire sur le dos	Ne sait pas retourner son adversaire sur le dos		Retourne son adversaire sur le dos en force		Retourne l'adversaire sur le dos en utilisant des techniques			
		Maintenir l'adversaire sur le dos	Ne parvient pas à se placer en position de maintenir l'adversaire au sol		Ne maintient pas l'adversaire au sol. Ne termine pas ses actions. L'adversaire s'échappe		Maintient l'adversaire sur le dos et le contrôle.			
		Accepter l'affrontement et réaliser des actions offensives	Fuit l'affrontement, passif et reste sur la défensive		Accepte le contact mais réalise peu d'attaques		Accepte le contact, accepte les situations dominé/dominant, réalise des actions offensives			
		Attitudes en défense	Reste passif, se laisse tomber.		Se déplace, esquive pour éviter d'être saisi.		Tente des contre-attaques, parades, ripostes.			
		<b>Performances sur 6 points</b> Chaque élève réalise 3 assauts. Les points sont attribués selon le tableau suivant	Match perdu avec + de 5 touches d'écart Opt	Match nul avec - de 4 pts Opt	Match perdu avec - de 5 touches d'écart et + de 5pts marqués 0,5pts	Match nul avec moins de 8 pts marqués 1pt	Match nul avec plus de 8 pts marqués 1,5pts	Match gagnés 2pts		
D2	Méthodes et outils 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.	
D3	Règles, rôles et responsabilités 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.	
D4	Entretenir sa santé 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	
D5	S'approprier une culture 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 pb)		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

#### **En situation aménagée ou à effectifs 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

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

Au cours du cycle, l'élève affronte seul 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 se défendant (Réversibilité des situations vécues).