

**EVALUATION COURSE DE DEMI-FOND EN 3°**  
**(cycle d'approfondissement)**

**\*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:**

- Après un échauffement respectant les principes donnés durant le cycle, réaliser à vitesse optimale un programme de 3 courses de 4 mns avec 2 changements de vitesse, la récupération entre les courses sera de 4 mns.
- Aider un camarade en le renseignant sur ses prestations.
- Utiliser les séances précédentes pour prévoir la distance parcourue lors de l'évaluation.

**\*CRITERES ET BAREMES UTILISES:**

**\*16 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:**

**-8 points de performance:** nombre de plots ou distance parcourue en 4 mns :

Piste = **226m**

Références sur : VMA garçon= 15 km/h (96% de VMA)

: VMA fille = 13 km/h (93 % de VMA)

garçons				filles		
distance	plots	V	points	distance	plots	V
621.5m	11	9.3	1	508.5m	9	7.6
678m	12	10.1	2	565m	10	8.4
734.5m	13	11	3	621.5m	11	9.3
791m	14	11.8	4	678m	12	10.1
847.5m	15	12.2	5	734.5m	13	11
904m	16	13.5	6	791m	14	11.8
960.5m	17	14.4	7	847.5m	15	12.2
1017m	18	15.5	8	904m	16	13.5

**- 8 points de maitrise de l'exécution:**

MOYENNE % VMA	PTS
83	2
86	4
90	6
93	8

**\*4 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 2 ET 4 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:**

NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec Domaine 2 du socle commun de CCC: « Etre attentif aux résultats obtenus antérieurement pour prévoir sa perf »</u> 2 points	<u>Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort long et/ou intense »</u> 2 points
<b>MAITRISE INSUFFISANTE</b>	0pt : Ecart supérieur à 2 plots	0pt : L'échauffement n'est pas fait ou brièvement. Il ne respecte pas les principes.
<b>MAITRISE FRAGILE</b>	1pt : Ecart de 2 plots	1pt : Echauffement correct mais général. L'élève n'entre pas dans l'activité proposée.
<b>MAITRISE SATISFAISANTE</b>	2pts : Ecart inférieur à 2 plots	2pts : L'élève respecte les différents temps de l'échauffement : général/spécifique, haut en bas... L'élève rentre dans l'activité dès l'échauffement

## EVALUATION DANSE EN 3° (cycle d'approfondissement)

### \*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Construire et réaliser à deux, trois ou quatre une chorégraphie appréciée par des camarades. Durée de la chorégraphie : entre 1 et 2mns.

### \*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

#### \*16 POINTS CONSACRES AU SS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

		<b>ELEVE DANSEUR ET CHOREGRAPHE</b>			
		<b>MAITRISE INSUFFISANTE</b>	<b>MAITRISE FRAGILE</b>	<b>MAITRISE SATISFAISANTE</b>	<b>MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE</b>
<b>QUALITE DE LA PRESTATION projet collectif et expressif <u>8 POINTS</u></b>	<b><u>ESPACE : 4 points</u></b> Utilise les 3 dimensions de l'espace : proche, de déplacement, scénique	Le groupe n'utilise qu'une dimension de l'espace.  <b>0 point</b>	Le groupe <u>oublie</u> une dimension de l'espace.  <b>2 points</b>	Le groupe visite les 3 dimensions de l'espace.  <b>3 points</b>	Le groupe habite les 3 dimensions en fonction du projet de communication avec les spectateurs. <b>4 points</b>
	<b><u>RELATIONS ENTRE LES DANSEURS : 4 points</u></b> Apparition d'actions coordonnées	Des danseurs sont exclus du groupe  <b>0 point</b>	Actions successives des danseurs.  <b>2 points</b>	Utilise un seul type de communication : soit à l'unisson, soit en canon, soit avec refrain, soit en miroir...  <b>3 points</b>	Utilise plusieurs types de communication : unisson, canon, refrain, miroir...  <b>4 points</b>
<b>QUALITE DE L'INTERPRETATION projet individuel émotionnel  <u>8 POINTS</u></b>	<b><u>ESPACE PROCHE: 2 points</u></b> Richesse des formes gestuelles.	Utilise les gestes du quotidien.  <b>0 point</b>	Les mouvements de bras gagnent en amplitude.  <b>1 point</b>	Les jambes et les bras participent davantage.  <b>1.5 point</b>	Mobilisation de la tête, du rachis, des ceintures : formes singulières du corps. <b>2 points</b>
	<b><u>TEMPS : 2 points</u></b> Varier les durées du mouvement	Déplacements marchés pas de variation dans la durée du geste.  <b>0 point</b>	Déplacements <b>ET</b> gestes uniformes.  <b>1 point</b>	Déplacements <b>OU</b> gestes effectués à différentes vitesses : pause, accéléré, ralenti..  <b>1.5 point</b>	Déplacements <b>ET</b> des gestes en relation avec la musique.  <b>2 points</b>
	<b><u>ENERGIE : 2 points</u></b> Jouer sur les contrastes	L'énergie apparaît ni dans les mouvements ni dans les déplacements.  <b>0 point</b>	Mouvements monocordes ; tout léger ou tout lourd ...  <b>1 point</b>	Mouvements <b>OU</b> déplacements contrastés : doux/brutal, léger/lourd, bruyant/silencieux, continu/saccadé...  <b>1.5 point</b>	Mouvements <b>ET</b> déplacements contrastés.  <b>2 points</b>
	<b><u>INTERPRETATION : 2 points</u></b> Fait passer une émotion : placer son regard	Le danseur perd sa concentration, son application= gestes parasites, il se trompe.  <b>0 point</b>	Danseur concentré, mais regard fixé sur un camarade, il n'entre pas dans son rôle.  <b>1 point</b>	Danseur concentré, impliqué mais peu expressif, il récite.  <b>1.5 point</b>	Danseur impliqué, mesuré, émouvant.  <b>2 points</b>

#### \*4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

<b>Compétence en lien avec le Domaine 5 du socle commun de CCC: ELEVE SPECTATEUR</b>				
<b>« En tant que spectateur acquérir une culture, une sensibilité artistique et s'ouvrir à différentes formes d'expression (histoire des arts).»</b>				
<b>Critères d'évaluation utilisés :</b>	<b>MAITRISE INSUFFISANTE</b>	<b>MAITRISE FRAGILE</b>	<b>MAITRISE SATISFAISANTE</b>	<b>MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE.</b>
<b><u>-JUGER (2 points) : écart avec la note du professeur.</u></b>	<b>0 point</b>	<b>1 point</b>	<b>1.5 point</b>	<b>2 points</b>
<b><u>-ARGUMENTER (2 points) : proposer des améliorations chorégraphiques.</u></b>	-Ecart supérieur à 0,5 pts. -Les propositions sont sans rapport avec les éléments chorégraphiques.	-Ecart : égalité -Les propositions touchent un seul élément chorégraphique	-Ecart inférieur à 0,5 pts. -Les propositions touchent quelques éléments chorégraphiques	-Pas d'Ecart -Les propositions touchent tous les éléments chorégraphiques

## EVALUATION BASKET EN 3° par quinzaine sur un trimestre

### \*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

-Match en 3c3 sur petit terrain ou 4 c 4 sur terrain règlementaire. Défense individuelle obligatoire. Pas de contact sur le porteur de balle ou le ballon. Pas de règle des 3sec dans la raquette ni des 5sec ballon en main.

**-3 points si panier. Moins 2 points si le cercle est raté.**

-Durant le cycle les élèves travaillent en groupe et utilisent les conseils de leurs camarades pour corriger rapidement leurs erreurs et progresser.

### \*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

#### \*16 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

*- 2 points : gain des matches lors des tournois*

<b>INSUFFISANT : 0 pt</b>	Que des défaites
<b>FRAGILE : 0.5 pt</b>	Plus de défaites que de victoires
<b>SATISFAISANT : 1 pt</b>	Plus de victoires que de défaites
<b>TRES SATISFAISANT : 2 pts</b>	Que des victoires
+ ou - 1 point selon l'influence du joueur sur le score	

*- 14 points : efficacité individuelle dans l'organisation collective : : choisir deux des rôles suivants et les évaluer chacun sur 7 points :*

EN ATTAQUE :								EN DEFENSE							
ACCES A L'ESPACE DE MARQUE :				ACTION DE MARQUE				Freiner la progression de son adversaire direct ou couper les lignes de passe							
choisir entre jeu rapide en progression directe ou jeu de progression indirecte.								Réalise un double pas en course malgré la présence d'un adversaire.							
PORTEUR DE BALLE:				NON PORTEUR DE BALLE:											
Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante
0 point choix individuels entraînant la perte fréquente du ballon	3 points choix individuels entraînant la conservation du ballon	5 points choix individuels entraînant la progression rapide du b	7 points choix individuels amenant souvent le tir d'un part.	0 point se déplace sur tout le terrain	3 points se déplace dans son couloir	5 points utilise et rééquilibre les 3 couloirs.	7 points propose des solutions décisives : appel vers le panier	0 point double pas raté : trop lent	3 point double pas réussi sans adversaire	5 points double pas sous pression temporelle	7 points double pas sous la pression d'un défenseur	0 point ralentit mais n'empêche pas le progression	3 points empêche la progression mais ne récupère pas la balle	5 points empêche la progression de son adversaire direct et récupère la balle.	7 points empêche la progression de son adversaire direct et intercepte

#### \*4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 2 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

Points	Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC : Utiliser les conseils pour corriger ses erreurs et progresser	NIVEAUX DE MAITRISE
<b>0 point</b>	Ne tient pas compte des résultats et des observations du professeur et des camarades.	<b>INSUFFISANT</b>
<b>1 point</b>	Ne tient compte que des observations du professeur	<b>FRAGILE</b>
<b>3 points</b>	Tient compte des observations des camarades	<b>SATISFAISANT</b>
<b>4 points</b>	Tient compte et participe aux observations.	<b>TRES SATISFAISANT</b>

## EVALUATION HANDBALL 3° par quinzaine sur un trimestre

### \*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- Match 5c5 (4joueurs un goal) sur terrain règlementaire, avec simple contrôle du porteur de balle par son défenseur direct.
- Durant le cycle les élèves travaillent en groupe et utilisent les conseils de leurs camarades pour corriger rapidement leurs erreurs et progresser.

### \*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

#### \*16 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

- 2 points : gain des matches lors des tournois

<b>INSUFFISANT : 0 pt</b>	Que des défaites
<b>FRAGILE : 0.5 pt</b>	Plus de défaites que de victoires
<b>SATISFAISANT : 1 pt</b>	Plus de victoires que de défaites
<b>TRES SATISFAISANT : 2 pts</b>	Que des victoires
+ ou – 1 point selon l'influence du joueur sur le score	

- 14 points : efficacité individuelle dans l'organisation collective : : choisir deux des rôles suivants et les évaluer chacun sur 7 points :

EN ATTAQUE :								EN DEFENSE							
ACCES A L'ESPACE DE MARQUE :				ACTION DE MARQUE				Freiner la progression de son adversaire							
choisir entre jeu rapide en progression directe ou jeu de progression indirecte.								Réalise un double pas en course malgré la présence d'un adversaire.				direct ou couper les lignes de passe			
PORTEUR DE BALLE:				NON PORTEUR DE BALLE:				Maitrise insuffisante				Maitrise fragile			
Maitrise insuffisante 0 point choix individuels entraînant la perte fréquente du ballon	Maitrise fragile 3 points choix individuels entraînant la conservation du ballon	Maitrise satisfaisante 5 points choix individuels entraînant la progression rapide du b	Maitrise très satisfaisante 7 points choix individuels amenant souvent le tir d'un part.	Maitrise insuffisante 0 point se déplace sur tout le terrain	Maitrise fragile 3 points se déplace dans son couloir	Maitrise satisfaisante 5 points utilise et rééquilibre les 3 couloirs.	Maitrise très satisfaisante 7 points propose des solutions décisives : appel vers le panier	Maitrise insuffisante 0 point double pas raté : trop lent	Maitrise fragile 3 point double pas réussi sans adversaire	Maitrise satisfaisante 5 points double pas sous pression temporelle	Maitrise très satisfaisante 7 points double pas sous la pression d'un défenseur	Maitrise insuffisante 0 point ralentit mais n'empêche pas le progression	Maitrise fragile 3 points empêche la progression mais ne récupère pas la balle	Maitrise satisfaisante 5 points empêche la progression de son adversaire direct et récupère la balle.	Maitrise très satisfaisante 7 points empêche la progression de son adversaire direct et intercepte

#### \*4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 2 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

Points	Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC : Utiliser les conseils pour corriger ses erreurs et progresser	NIVEAUX DE MAITRISE
<b>0 point</b>	Ne tient pas compte des résultats et des observations du professeur et des camarades.	<b>INSUFFISANT</b>
<b>1 point</b>	Ne tient compte que des observations du professeur	<b>FRAGILE</b>
<b>3 points</b>	Tient compte des observations des camarades	<b>SATISFAISANT</b>
<b>4 points</b>	Tient compte et participe aux observations.	<b>TRES SATISFAISANT</b>

## EVALUATION VOLLEY-BALL EN 3° : par quinzaine sur un semestre

### \*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

-Match en 3 c 3 sur terrain de 6m x 14m ou 4c4 sur terrain de 7mx14m. Service règlementaire. **Balle bloquée ou non en 2° touche (choix).**

-Les élèves doivent être capable d'observer et d'analyser un match (phases offensives et défensives, utilisation du terrain, placement des joueurs etc)

### \*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

#### \*16 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

##### - 2 points : gain des matches lors des tournois

<b>INSUFFISANT : 0 pt</b>	Que des défaites
<b>FRAGILE : 0.5 pt</b>	Plus de défaites que de victoires
<b>SATISFAISANT : 1 pt</b>	Plus de victoires que de défaites
<b>TRES SATISFAISANT :2 pts</b>	Que des victoires
+ ou – 1 points (sans dépasser 2) selon l'influence du joueur sur le score	

##### - 6 points : organisation collective lors des matches :

	<b>CARACTERISTIQUES DES NIVEAUX DE JEU</b>
<b>INSUFFISANT : 0 pt</b>	<b>CENTRATION SUR LE BALLON ET LE FILET</b> : renvoi direct.
<b>FRAGILE : 2 pts</b>	<b>PRISE EN COMPTE DE(S) PARTENAIRE(S) : CONSTRUCTION LENTE</b> : 3 touches de balle avec balle bloquée en 2° touche
<b>SATISFAISANT : 4 pts</b>	<b>PRISE EN COMPTE DE(S) PARTENAIRE(S) : CONSTRUCTION REGLEMENTAIRE</b> : 3 touches de balle sans balle bloquée
<b>TRES SATISFAISANT : 6 pts</b>	<b>PRISE EN COMPTE DES PARTENAIRES ET DU TERRAIN ADVERSE : CONSTRUCTION DECISIVE</b> : 3 touches de balle amenant le point.

##### \* 8 points de maitrise de l'exécution :

<b>Engager à la cuillère du fond du terrain 2 points</b>				<b>Transmettre en cloche vers le passeur une balle arrivant dans l'espace arrière 3 points</b>				<b>Renvoyer dans le camp adverse depuis son espace de marque favorable 3 points</b>			
Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante
0.5 point engage en ph des 3m	1 point engage à la cuillère des 3m	1.5 point engage à la cuillère du fond du terrain	2 points engage à la cuillère du fond du terrain au fond du terrain adverse	0.5 point réceptionne mais ne permet pas la continuité du jeu	1.5 point permet la continuité du jeu mais pas à partir de l'espace avant.	2 points permet la continuité du jeu à partir de l'espace avant.	3 points permet au passeur de réaliser une passe à 10 doigts	0 point n'atteint pas la cible	1 point atteint le terrain adverse	2 points atteint fréquemment le fond du terrain adverse	3 points balle tendue au fond du terrain adverse

#### \*4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

Points	Compétence en lien avec le domaine 5 du socle commun de CCC : « Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser » ... « s'approprier une culture sportive »	NIVEAUX DE MAITRISE
<b>0 pt</b>	Spectateur Réactif : commentaire limité aux actions spectaculaires : service puissant, smash...	<b>INSUFFISANT</b>
<b>1pt</b>	Spectateur Attentif : commentaire global sans lien avec les informations données par l'enseignant.	<b>FRAGILE</b>
<b>3 pts</b>	Spectateur intéressé : commentaire en lien avec les informations données par le prof mais incomplet	<b>SATISFAISANT</b>
<b>4 pts</b>	Spectateur Cultivé: commentaire argumenté et complet : différentes phases d'attaque et de défense	<b>TRES SATISFAISANT</b>

# EVALUATION LUTTE EN 3°

## (Cycle d'approfondissement)

**\*Situation support:** après un échauffement complet et dans une poule d'au moins 4 combattants de même poids, réaliser un enchaînement d'attaques défense debout de 2 fois 1'30 mn.  
Assurer les rôles d'entraîneur en conseillant un combattant durant la pause.  
Assurer le rôle d'arbitre en faisant respecter les règles de sécurité.

**\* Critères d'évaluation et barèmes :**

### 14 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

#### - 6 points liés aux victoires/défaites lors des combats durant le cycle

Niveaux de maîtrise	PTS	Résultats des combats
<b>MAITRISE INSUFFISANTE :</b>	1	Que des défaites
	1.5	Egalités = Défaites
<b>MAITRISE FRAGILE</b>	2	Défaites > Victoires sans Egalités
	2.5	Défaites > Victoire-Egalités
	3	Egalités > Victoires – Défaites
<b>MAITRISE SATISFAISANTE :</b>	3.5	Victoires = Défaites
	4	Victoires > Egalités
	4.5	Egalités > Victoires mais pas de Défaites
<b>MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE :</b>	5	1 Défaite
	5.5	Victoires > Egalités pas de Défaites
	6	Que des Victoires

#### - 8 points liés à la maîtrise de l'exécution durant la présentation:

Niveaux de maîtrise	Pts	ATTAQUANT	pts	DEFENSEUR
<b>MAITRISE INSUFFISANTE :</b>	0	Aucune forme d'attaque	0	Aucune tentative --
	1	Tentative de prise haute ou basse	1	Tentative -
<b>MAITRISE FRAGILE :</b>	2	1 seul type d'attaque sans maintien	2	Même tentative -
	4	1 seul type d'attaque avec maintien	4	Tentatives différentes -
<b>MAITRISE SATISFAISANTE :</b>	5	Au moins 2 types sans maintien	5	Même tentative au moins 1 réussite
	6	Au moins 2 types avec 1 maintien	6	Même <<sorties >>
<b>MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE :</b>	7	Au moins 2 types avec maintien	7	2 <<sorties >>
	8	Toutes les formes d'attaques Maintenus	8	Toutes les <<sorties >>

### \*6 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 3 et 4 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC:</u> « Observer un camarade et le conseiller » : 2 points				<u>Compétence en lien avec le domaine 4 du socle commun de CCC:</u> « se préparer à un effort intense » : 2 points				<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC : « Assumer le rôle d'arbitre: gérer la sécurité des combattants »:</u> 2 points			
maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	maitrise insuffisante	Maitrise fragile	maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	maitrise insuffisante	Maitrise fragile	maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante
0 point	1 point	1.5 point	2 points	0 point	1 point	1.5 point	2 points	0 point	1 point	1.5 point	2 points
N'observe pas.	Observe mais ne donne pas de conseil.	Observe et donne 1 conseil général.	Observe, donne des conseils en utilisant le vocabulaire adapté.	Echauffement bâclé	Existence d'chronologie mais répétition défailante	Répète en totalité : chronologie, répétitions, progression, gammes.	Réalisation complète assortie des connaissances apportées sur les différents groupes musculaires	Ne s'intéresse pas au combat, passif, observe uniquement	Connait les règles de sécurité mais ne les impose pas tout au long du combat	Fait respecter les règles de sécurité, est actif durant tout le combat	Fait respecter les règles de sécurité pendant tout le combat et assure le protocole.

