

EVALUATION MULTIBOND EN 4° (cycle d'approfondissement)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- S'échauffer en respectant les principes donnés durant le cycle.
- L'élève a 4 essais pour réaliser sa meilleure performance : après une course d'élan accélérée, prendre appel un pied dans une zone et franchir la distance la plus grande possible en 3 bonds dont le premier est un cloche pied et le dernier atteint le sable.
- Analyser le saut d'un camarade (informations transmises oralement au professeur).

*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:

EN TRIPLE SAUTS on utilisera le barème en vigueur habituellement dans l'établissement. Soit:

	GARCONS	FILLES	
1 à 2	5,25m à 5,94m	4,35m à 4,94m	MAITRISE INSUFFISANTE
2 à 4	5,95m à 6,64m	4,95m à 5,54m	MAITRISE FRAGILE
4 à 5	6,65m à 7,39m	5,55m à 6,19m	MAITRISE SATISFAISANTE
6 à 7	7,40m à 8,14m	6,20m à 7,14m	
8	+ de 8,14m	+ de 7,14m	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

- 8 points de maitrise de l'execution :

Répéter une course d'élan étalonée pour obtenir une vitesse optimale à l'appel. 4 points				Equilibrer l'amplitude des 3 Bonds 4 points			
<u>maitrise insuffisante</u> vitesse réduite pour atteindre la zone d'impulsion 0.5 point	<u>maitrise fragile</u> vitesse élevée mais appel en dehors de la zone d'impulsion 2 points	<u>maitrise satisfaisante</u> vitesse élevée et appel ds la zone d'impulsion 3 points	<u>maitrise très satisfaisante</u> vitesse élevée et appel ds la zone d'impulsion après 8 foulées 4 points	<u>maitrise insuffisante</u> l'amplitude des 3 bonds diminue 0,5 point	<u>maitrise fragile</u> l'amplitude des 3 bonds augmente 2 points	<u>maitrise satisfaisante</u> le cloche pied est réduit 3 points	<u>maitrise très satisfaisante</u> les 3 bonds sont de même amplitude 4 points

*4 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 4 ET 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

<u>Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC:</u> « se préparer à un effort musculaire optimal»	NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec Domaine 5 du socle commun de CCC:</u> « Analyser la prestation d'un camarade sur la base des critères donnés durant le cycle »
Opt : L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace	<u>MAITRISE INSUFFISANTE</u>	Opt : aucune analyse
1 pt : Echauffement correct mais l'élève oublie des principes donnés par l'enseignant.	<u>MAITRISE FRAGILE</u>	1pt : analyse succincte, incomplète
1.5 pt : Echauffement satisfaisant. L'élève oublie un principe donné par l'enseignant.		1.5 pt: analyse approfondie présentant quelques erreurs.
2 pts : Echauffement très satisfaisant. La totalité des principes est respectée.	<u>MAITRISE TRES SATISFAISANTE</u>	2 pts : analyse approfondie centrée sur les critères donnés durant le cycle

EVALUATION GYMNASTIQUE EN 4° (cycle d'approfondissement)

Fiche professeur

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Sur un praticable de 12mx2m, et après un échauffement complet, réaliser un enchaînement d'au moins 6 figures dont une rotation avant, une rotation arrière, 2 renversements, 2 sauts. Respecter les critères gymniques vus durant le cycle. Effectuer la parade d'un ATR, aider un camarade dans la conception de son enchaînement.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

6 points selon la difficulté des figures choisies.

6 points selon la qualité de l'exécution des figures choisies

4 points selon la qualité de l'enchaînement

4 points selon le respect des règles de sécurité et l'aide apportée à son camarade durant la conception de son enchaînement.

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

CHOIX DES 6 FIGURES SUR 6 POINTS

➤ **figure 1 : série acrobatique en rotations Avant:**

élément à pt : _____ →

➤ **figure 2 : série acrobatique en rotations Arrière :**

élément à pt : _____ →

➤ **figure 3 : verticale renversée ⇒ ATR :**

élément à pt : _____ →

➤ **figure 4 : passage par la verticale renversée :**

élément à pt : _____ →

➤ **figure 5 : sauts n°1:**

élément à pt : _____ →

➤ **figure 6 : sauts n°2:**

élément à pt : _____ →

TOTAL : points

QUALITE DE L'EXECUTION DES FIGURES 6 POINTS :

Très satisfaisante = 100% / satisfaisante = 75% / correcte = 50% / insuffisante = 25% / Très insuffisante = 0pt

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

Réalisation sur 1 point:

Très satisfaisante satisfaisante correcte insuffisante Très insuffisante

QUALITE DE L'ENCHAINEMENT 4 POINTS :

➤ Liaison des figures : temps d'arrêt, hésitation : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1pt ➤

➤ utilisation de l'espace 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1point ➤

➤ originalité : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1point ➤

➤ changement de rythme : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1point ➤

MAITRISE DU AU SS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN :

- MAITRISE INSUFFISANTE : de 0 à 4 sur 16

- MAITRISE FRAGILE : de 4.5 à 7.5 sur 16

- MAITRISE SATISFAISANTE : de 8 à 11.5 sur 16

- MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE: supérieur à 12 sur 16

*4 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 2 ET 3 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC: 2 pts</u> « Aider un camarade dans la conception de son enchaînement » (travailler à plusieurs)	<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC: 2 pts</u> « Assurer les rôles d'aide ou de parade lors d'un ATR
MAITRISE INSUFFI 0 point	0pt : les élèves ne travaillent pas ou peu	N'intervient pas ou trop tard
MAITRISE FRAGILE 1 point	1 pt : travail individualiste	Gêne son partenaire
MAITRISE SATISF 1.5 pt	1.5 pt : coopération intermittente	Intervient même quand cela n'est pas utile.
MAITRISE TRÈS SATISFAIS 2 points	2 pts : Coopération de tout le groupe	Intervient au bon moment

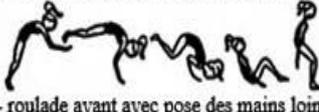
EVALUATION GYM EN 4° (fiches filles)

SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Sur un praticable de 12mx2m, et après un échauffement complet, réaliser un enchaînement d'au moins 6 figures dont une rotation avant, une rotation arrière, 2 renversements, 2 sauts. Respecter les critères gymniques vus durant le cycle. Effectuer la parade d'un ATR, aider un camarade dans la conception de son enchaînement.

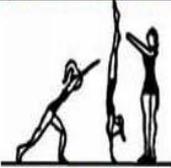
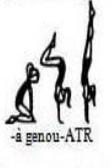
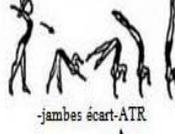
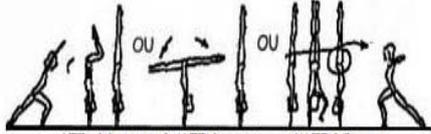
CHOIX DES FIGURES POUR L'ENCHAINEMENT FILLES

CHOIX DES FIGURES POUR L'ENCHAINEMENT FILLES

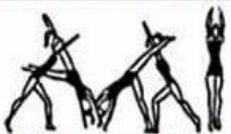
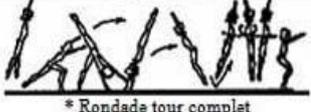
	TU DOIS DONC FAIRE : UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS VERS L'AVANT
0.4 point	 <p>Série de 3 roulades avant simples (groupée ou écart) toutes identiques.</p>
0.6 point	<p>Série de 3 roulades avant dont au moins une :</p>  <p>- roulade avant avec pose des mains loin. + Avant simple ou écart</p>
0.8 point	<p>Série de 3 roulades avant toutes différentes dont au moins une:</p>  <p>- roulade avant élevées + Avant simple ou écart + Avant avec pose des mains loin</p>
1 point	<p>Série de 3 roulades avant toutes différentes dont au moins une :</p>  <p>- roulade avant jambes tendues ou</p>  <p>- ou avant écart relevé sans les mains + roulade avant élevées + Avant simple ou écart + Avant avec pose des mains loin</p>

	TU DOIS DONC FAIRE : SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS VERS L'ARRIERE
	<p>roulades avant ou arrière simples (groupée ou écart) toutes identiques.</p>  <p>Série de 3 roulades avant ou arrière dont au moins une :</p>
	 <p>- roulade arrière jambes tendues...</p>
	<p>e 3 roulades avant ou arrière toutes différentes dont au moins une:</p>  <p>- roulade arrière filée. + Avant simple ou écart + Arrière jambes tendues</p>
	<p>rie de 3 roulades arrière toutes différentes dont au moins une:</p>  <p>- roulade arrière piquée... + - roulade arrière filée. + Avant simple ou écart + Arrière jambes tendues</p>

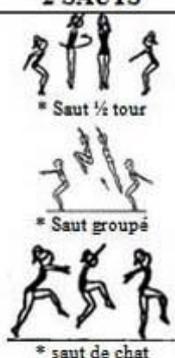
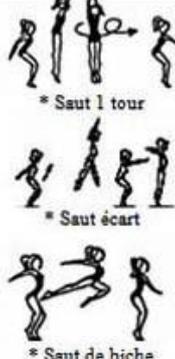
filles
ATR

1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : L'ATR	
0.4 point	 <p>* ATR parade</p>
0.6 point	 <p>* Passage à l'ATR seul (ATR passage)</p>
0.8 point	<p>* ATR avec variation de la position de départ :</p>  <p>-planche-ATR</p>
	 <p>-à genou-ATR</p>
	 <p>-jambes écart-ATR</p>
	 <p>* ATR tenu 2^{es} seul</p>
1 point	<p>* ATR avec variation du milieu de la figure :</p>  <p>ATR-plié puis tendu/ATR écart puis serré/ATR 1/2 tour</p>

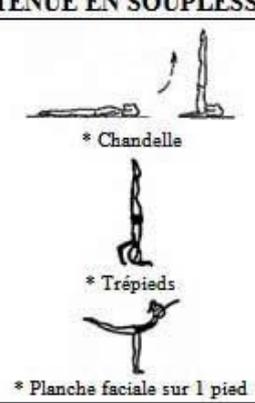
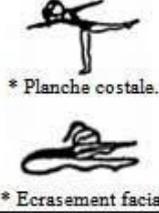
filles
Passage ATR

2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE	
0.4 point	 <p>Roue avec course d'élán</p>
0.6 point	 <p>* ATR roulade avant</p>
0.6 point	 <p>* Roue une main avec élán</p>
	 <p>* Rondade</p>
0.8 point	 <p>* Souplesse avant (ATR pont)</p>
	 <p>* Rondade saut vertical ou 1/2 tour</p>
1 point	 <p>* Souplesse arrière</p>
	 <p>* Rondade tour complet</p>
	 <p>* Roue sans les mains</p>

filles
Sauts

	2 SAUTS
0.4 point	 <p>* Saut ½ tour</p> <p>* Saut groupé</p> <p>* saut de chat</p>
0.6 point	 <p>* Saut 1 tour</p> <p>* Saut écart</p> <p>* Saut de biche</p>
0.8 point	 <p>* Grand jeté.</p> <p>* Saut de chat avec ½ tour.</p>
1 point	 <p>* Saut 1 tour et demi.</p> <p>* Grand jeté en tournant</p> <p>* saut de main</p>

filles
Souplesse et force

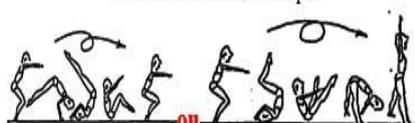
	UNE POSITION TENUE EN SOUPLASSE OU EN FORCE
0.4 point	 <p>* Chandelle</p> <p>* Trépieds</p> <p>* Planche faciale sur 1 pied</p>
0.6 point	 <p>* Planche costale.</p> <p>* Ecrasement facial</p>
0.8 point	 <p>* Grand écart costal</p> <p>* Y Pieds dans la main</p>
1 point	 <p>* Grand écart facial</p> <p>* Y pied dans la main 2 secondes</p>
	 <p>* pont + se relever vers l'AR</p>

EVALUATION GYM EN 4° (fiches garçons)

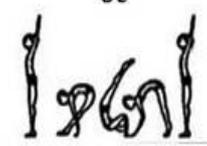
SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

sur un praticable de 12mx2m, et après un échauffement complet, réaliser un enchaînement d'au moins 6 figures dont une rotation avant, une rotation arrière, 2 renversements, 2 sauts. Respecter les critères gymniques vus durant le cycle. Effectuer la parade d'un ATR, aider un camarade dans la conception de son enchaînement.

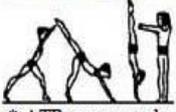
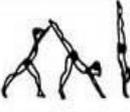
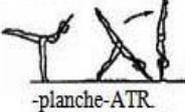
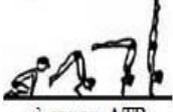
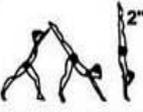
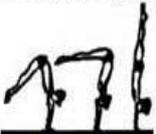
CHOIX DES FIGURES POUR L'ENCHAINEMENT GARÇONS

	TU DOIS DONC FAIRE : 1 SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS VERS L'AVANT
0.4 point	<p>Série de 3 roulades avant simples</p>  <p>(groupée ou écart) toutes identiques.</p>
0.6 point	<p>Série de 3 roulades avant dont au moins une :</p>  <p>-roulade avant avec pose des mains loin. + Avant simple ou avant écart</p>
0.8 point	<p>Série de 3 roulades avant toutes différentes dont au moins une :</p>  <p>-roulade avant élevée + Avant simple ou avant écart + avant avec pose des mains loin</p>
1 point	<p>Série de 3 roulades avant toutes différentes dont au moins un :</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;">  <p>ATTENTION! A ne faire qu'en présence du "prof" et qu'avec son accord.</p> </div> <p>-saut de l'ange. + Avant élevée + avant simple ou écart + avant avec pose des mains loin</p>

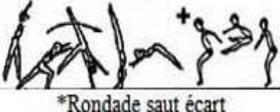
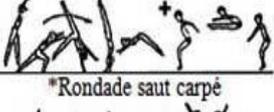
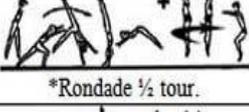
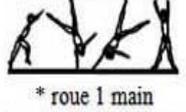
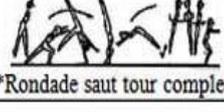
CHOIX DES FIGURES POUR L'ENCHAINEMENT GARÇONS

	TU DOIS DONC FAIRE : UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS VERS L'ARRIERE
0.4 point	<p>Série de 3 roulades arrière simples (groupée ou écart) toutes identiques.</p> 
0.6 point	<p>Série de 3 roulades arrière dont au moins une :</p>  <p>-roulade arrière filée. OU  <p>-roulade arrière jambes tendues... + Arrière simple ou arrière écart</p> </p>
0.8 point	<p>Série de 3 roulades arrière toutes différentes dont au moins une :</p> <p>-roulade arrière filée. + Arrière simple ou arrière écart + Arrière jambes tendues</p>
1 point	<p>Série de 3 roulades arrière toutes différentes dont au moins :</p>  <p>- une roulade arrière piquée... + -roulade arrière filée. + Arrière simple ou arrière écart + Arrière jambes tendues</p>

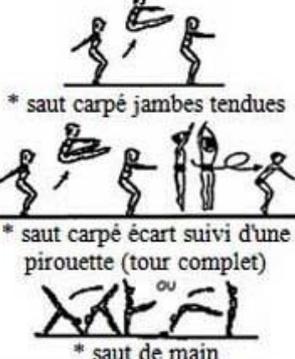
Garçons ATR

1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : L'ATR	
0,4 point	 * ATR avec parade
0,6 point	 * Passage à l'ATR seul (ATR passé)
0,8 point	<p>* ATR avec variation de la position de départ :</p>  -planche-ATR  -à genou-ATR  -jambes écart-ATR  * ATR tenu 2''seul
1 point	<p>* ATR avec variation du milieu de la figure :</p>  ATR-plié puis tendu / ATR écart puis serré/ATR-1/2 tour  * ATR en force

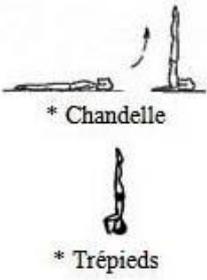
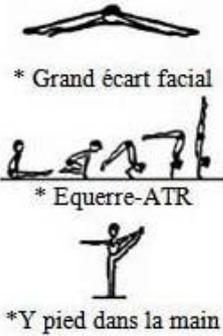
Garçons Passage ATR

2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE	
0,4 point	 *Roue avec course d'élan  *ATR roulade avant  Rondade
0,6 point	 *Rondade saut écart  *Rondade saut carpé  *Rondade 1/2 tour.
0,8 point	 * roue 1 main  *Rondade saut tour complet.
1 point	 * Roue sans les mains

Garçons Sauts

	2 SAUTS
0.4 point	 <p>* Saut ½ tour</p> <p>* Saut groupé</p> <p>* saut de chat</p>
0.6 point	 <p>* Saut 1 tour</p> <p>* Saut écart</p>
0.8 point	 <p>* 1 tour et demi</p> <p>*saut carpé écart</p>
1 point	 <p>* saut carpé jambes tendues</p> <p>* saut carpé écart suivi d'une pirouette (tour complet)</p> <p>* saut de main</p>

Garçons Souplesse et force

	UNE POSITION TENUE EN SOUPLESSE OU EN FORCE
0.4 point	 <p>* Chandelle</p> <p>* Trépieds</p>
0.6 point	 <p>* Planche faciale</p>
0.6 point	 <p>*Planche costale</p>
0.8 point	 <p>*Grand écart antéropostérieur</p> <p>* Equerre au sol</p> <p>* Ecrasement facial</p>
1 point	 <p>* Grand écart facial</p> <p>* Equerre-ATR</p> <p>*Y pied dans la main</p>

EVALUATION BASKET EN 4° par quinzaine sur un trimestre

*SITUATION SUPPORT DE L'ÉVALUATION:

-Match en 3c3 sur petit terrain ou 4 c 4 sur terrain règlementaire. Défense individuelle obligatoire. Défenseur à distance du Porteur de balle (1 bras). Pas de règle des 3sec dans la raquette ni des 5sec ballon en main.

-1 point si le tir touche le dessus du cercle. 3 points si panier. Moins 2 points si le cercle est raté.

- Les élèves doivent être capables de s'échauffer en respectant les principes donnés lors du cycle.

*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

INSUFFISANT : 0 pt	Que des défaites
FRAGILE : 0.5 pt	Plus de défaites que de victoires
SATISFAISANT : 1 pt	Plus de victoires que de défaites
TRES SATISFAISANT : 2 pts	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 :

<u>PORTEUR DE BALLE :</u> Utilisation efficace de la passe et du dribble.				<u>NON PORTEUR DE BALLE :</u> Création et Utilisation d'espaces libres.				<u>TIREUR</u> Utilisation efficace du double pas			
Maitrise insuffisante 0 point	Maitrise fragile 3 points	Maitrise satisfaisante 5 points	Maitrise très satisfaisante 7 points	Maitrise insuffisante 0 pt	Maitrise fragile 3 pts	Maitrise satisfaisante 5 pts	Maitrise très satisfaisante 7 pts	Maitrise insuffisante 0 point	Maitrise fragile 3 points	Maitrise satisfaisante 5 points	Maitrise très satisfaisante 7 points
utilisation systématique de la passe ou du dribble (perte du ballon)	utilisation assurée de la passe ou du dribble (conservation du ballon)	utilisation appropriée de la passe ou du dribble (progression du ballon)	utilisation optimale de la passe ou du dribble (progression rapide du ballon) amenant un tir.	déplacement anarchiques sur tout le terrain	reste dans son couloir pour créer des espaces libres.	respecte son couloir et utilise les espaces libres	respecte les couloirs et accélère dans les espaces libres	double pas raté : trop lent	double pas réussi sans adversaire	double pas sous pression temporelle	double pas sous la pression d'un défenseur

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

NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort optimal»</u>
MAITRISE INSUFFISANTE	0pt : L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace
MAITRISE FRAGILE	2 pt : Echauffement correct mais l'élève oublie des principes donnés par l'enseignant.
MAITRISE SATISFAISANTE	3 pts : Echauffement satisfaisant. L'élève oublie un principe donné par l'enseignant.
MAITRISE TRES SATISFAISANTE	4 pts : Echauffement très satisfaisant. La totalité des principes est respectée.

EVALUATION HANDBALL 4^o par quinzaine sur un trimestre

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Après un échauffement rigoureux et dans un match en 4c4 (3joueurs un goal) sur terrain règlementaire, les élèves doivent mettre en place des actions offensives utilisant selon l'adversaire le jeu placé et le jeu rapide.

*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 :

INSUFFISANT : 0 pt	Que des défaites
FRAGILE : 0.5 pt	Plus de défaites que de victoires
SATISFAISANT : 1 pt	Plus de victoires que de défaites
TRES SATISFAISANT : 2 pts	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 et ou jeu placé				Réalise un tir 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 b	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 partenaire	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 but	0 point tir raté : sur le goal, à l'amble, peu puissant etc	3 points tir réussi sans pression temporelle	5 points tir réussi sous pression temporelle	7 points tir réussi 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 b.	7 points empêche la progression de son adv. direct et intercepte

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

NIVEAUX DE MAITRISE	Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort optimal»
MAITRISE INSUFFISANTE	0pt : L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace
MAITRISE FRAGILE	2 pt : Echauffement correct mais l'élève oublie des principes donnés par l'enseignant.
MAITRISE SATISFAISANTE	3 pts : Echauffement satisfaisant. L'élève oublie un principe donné par l'enseignant.
MAITRISE TRES SATISFAISANTE	4 pts : Echauffement très satisfaisant. La totalité des principes est respectée.

EVALUATION VOLLEY-BALL EN 4^e par quinzaine:

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- Match en 3c3 sur terrain de 6 x 14. Service règlementaire. Possibilité de bloquer le ballon au dessus de la tête en deuxième touche.
- 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 DOMAINE 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

- 2 points : gain des matches lors des tournois :

INSUFFISANT : 0 pt	Que des défaites
FRAGILE : 0.5 pt	Plus de défaites que de victoires
SATISFAISANT : 1 pt	Plus de victoires que de défaites
TRES SATISFAISANT : 2 pts	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 :

SERVICE Engager à la cuillère du fond du terrain 7 points			PROGRESSION VERS LE FILET Transmettre en cloche vers le passeur une balle arrivant dans l'espace arrière 7 points				ATTAQUE DU CAMP ADVERSE Renvoyer dans le camp adverse depuis son espace de marque favorable 7 points			
1 POINT Engage à la cuillère des 3m	5 POINT Engage à la cuillère du fond du terrain	7 POINTS Engage à la cuillère du fond du terrain et atteint le fond du terrain adverse	1 POINT Réceptionne mais ne permet pas la continuité du jeu	3 POINTS Permet la continuité du jeu mais pas à partir de l'espace avant.	5 POINTS Permet la continuité du jeu à partir de l'espace avant.	7 POINTS Permet au passeur de jouer au une passe à 10 doigts.	0 POINT N'atteint pas la cible	3 POINTS Atteinte aléatoire du terrain adverse	5 POINTS Atteinte fréquente du terrain adverse	7 POINTS Atteinte du fond du terrain adverse
INSUFFISANT	FRAGILE	TRES SATISFAISANT	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES SATISFAISANT	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES SATISFAISANT

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

NIVEAUX DE MAITRISE	Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort optimal»
MAITRISE INSUFFISANTE	0pt : L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace
MAITRISE FRAGILE	2 pt : Echauffement correct mais l'élève oublie des principes donnés par l'enseignant.
MAITRISE SATISFAISANTE	3 pts : Echauffement satisfaisant. L'élève oublie un principe donné par l'enseignant.
MAITRISE TRES SATISFAISANTE	4 pts : Echauffement très satisfaisant. La totalité des principes est respectée.

EVALUATION TENNIS DE TABLE EN 4° (cycle d'approfondissement)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Organiser, arbitrer et jouer des matches en simple contre des adversaires de son niveau.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

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

-8 points liés au classement obtenu à l'issue du tournoi

	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7	Table 8
1 ^{er}	8	7	6	5	4	3	2	1
2 ^{ème}	7,5	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1
3 ^{ème}	7,5	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1
4 ^{ème}	7	6	5	4	3	2	1	1

-8 points liés à la maîtrise de l'exécution pendant les matches

Construction du point à partir du service / 2 pts				Les frappes et trajectoires / 2 pts				Déplacement / remplacement / 2 pts				Intention Tactique / 2 pts			
maitrise insuffisante 0 point	maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 pt	maitrise très satisfaisante 2 pts	maitrise insuffisante 0 point	maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 pt	maitrise très satisfaisante 2 pts	maitrise insuffisante 0 pt	maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 pt	maitrise très satisfaisante 2 points	maitrise insuffisante 0 pt	maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 pt	maitrise très satisfaisante 2 points
Mise en jeu facile et sans intention	Mise en jeu facile sur le coup faible adverse	Mise en danger par balles tendues et /ou placées.	Services variés (effet) amenant une attaque	Trajectoires arrondies et au centre avec un seul coup	Trajectoires arrondies et au centre en Cd et revers	Trajectoire rasantes et au centre en Cd et revers	Trajectoires rasantes sur toute la table en Cd et revers	Aucun	Lents	Rapides mais tardifs	Rapides et Anticipés	Attaque les balles non attaquables	Ne perçoit pas les balles à attaquer	Attend la balle attaquable	Oblige l'adversaire à produire une balle attaquable

*4 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 2 et 3 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

<u>NIVEAUX DE MAITRISE</u>	<u>Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC :</u> « Utiliser les critères pour progresser »	<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC :</u> « Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation »
MAITRISE INSUFFISANTE 0 pt	Ne connaît pas les critères. Reste dans l'erreur.	Ne respecte pas les consignes dans les rôles d'arbitre / feuille de marque / observateur
MAITRISE FRAGILE 1 pt	Ne respecte les critères que devant l'enseignant	Ne respecte les consignes que dans le rôle d'arbitre
MAITRISE SATISFAISANTE 3 pts	Respecte les critères dans toutes les situations	Respecte les consignes dans les rôles d'arbitre / feuille de marque / observateur
MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE 4 pts	Respecte les critères et propose de les enrichir.	S'investit dans les rôles d'arbitre / feuille de marque / observateur pour faire progresser ses camarades.

