

EVALUATION COURSE DE DEMI-FOND EN 5°
(cycle de découverte du collège)

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

- Après un échauffement respectant les principes donnés durant le cycle, réaliser 2 courses de 9mns et 3mns avec 6mns de récupération.
- Les élèves donnent avant le départ leur projet de performance et n'ont durant l'épreuve que les repères du professeur sur le temps écoulé.
- Les élèves rendent compte de leur entraînement sous forme de graphique.

***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: distance parcourue en 9 mns et 3mns :

Course 9 mn					Course 3 mn				NIVEAUX DE MAITRISE
Garçons			Filles		Garçons		Filles		
Points	Km/h	Distance	Km/h	Distance	Km/h	Distance	Km/h	Distance	
0	8	1200m	6	950m	10	500m	9	450m	MAITRISE INSUFFISANTE
1	9	1350m	7	1050m	11	550m	10	500m	
2	9.5	1425	8	1200m	12	600m	11	550m	
3	10.5	1575	9	1350m	13	650m	12	600m	MAITRISE FRAGILE
4	11	1650m	10	1500m	13.5	675m	12.5	625m	
5	11.5	1725m	10.5	1575m	14	700m	13	650m	MAITRISE SATISFAISANTE
6	12	1800m	11	1650m	15	750m	13.5	675m	
7	12.5	1900m	11.5	1725m	16	800m	14	700m	MAITRISE TRES SATISFAISANTE
8	13	1950m	12	1800m	16.5	825m	15	750m	

- 8 points de maîtrise de l'exécution : régularité de la course :

Durant la course de 9mns, noter la différence entre le tour le plus rapide et le plus lent (sans compter le dernier)

Points	Ecart au tour	NIVEAUX DE MAITRISE
0	+ ou - 15 secondes au tour	MAITRISE INSUFFISANTE
2	+ ou - 11 secondes au tour	
4	+ ou - 8 secondes au tour	MAITRISE FRAGILE
6	+ ou - 6 secondes au tour	MAITRISE SATISFAISANTE
8	+ ou - 3 secondes au tour	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

***4 POINTS CONSACRES AU SOUS-DOMAINE 3 DU DOMAINE1 ET DOMAINE 4 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:**


Compétence en lien avec le sous domaine 3 du Domaine 1 du socle commun de CCC: « produire un graphique sur les performances réalisées »		NIVEAUX DE MAITRISE	Compétence en lien avec le Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort long et/ou intense »
0 POINT	Pas de graphique	MAITRISE INSUFFISANTE	Pas d'échauffement
0.5 POINT	Graphique incorrect.	MAITRISE FRAGILE	Echauffement brouillon
1.5 POINTS	Quelques erreurs dans le graphique	MAITRISE SATISFAISANTE	Echauffement général
2 POINTS	Graphique correct	MAITRISE TRES SATISFAISANTE	Echauffement général lié à l'activité

EVALUATION DANSE EN 5°
(cycle de découverte du collège)

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

Construire et réaliser à deux une chorégraphie utilisant les capacités expressives du corps et différenciant les rôles de danseur, chorégraphe et spectateur. Durée de la chorégraphie au moins 1mn.

***CRITERES ET BAREMES UTILISES:**

16 POINTS CONSACRES AU SOUS DOMAINE 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:				
DANSEUR-CHOREGRAPHE :				
Explorer ses potentialités expressives	MAITRISE INSUFFISANTE	MAITRISE FRAGILE	MAITRISE SATISFAISANTE	MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE
<u>CORPS ET ESPACE SCENIQUE:</u> 3 points Utiliser tout l'espace scénique	Les danseurs restent figés à un endroit de la scène  0 point	Les danseurs n'utilisent que la partie avant ou arrière de la scène.  1 point	Les danseurs oublient une partie de l'espace :  2 points	Les danseurs se utilisent sur tout l'espace :  3 points
<u>CORPS ET ESPACE PROCHE:</u> 3 pts Utiliser tout l'espace proche	Reste dans la position debout et utilise les bras ds une amplitude limitée. 0 point	Reste dans la position debout et utilise les bras et les jambes ds une amplitude limitée. 1 point	Passe debout, au sol, en l'air et utilise les segments dans différentes amplitudes. 2 points	Utilise toute « la boîte » en mobilisant le buste, le bassin, la tête. 3 points
<u>CORPS ET VITESSE DE DEPLACEMENT:</u> 2 pts Adapte la vitesse de déplacement	Déplacements lents 0 point	Déplacements rapides 1 point	Vitesse de déplacement variée 1.5 point	Vitesse de déplacement variée et adaptée à l'histoire. 2 points
<u>CORPS ET VITESSE GESTUELLE :</u> 2 pts Adapte la vitesse gestuelle.	Mouvements lents 0 point	Mouvements rapides 1 point	Vitesse gestuelle variée 1.5 point	Vitesse gestuelle variée et adaptée à l'histoire. 2 points
<u>RELATIONS ENTRE LES DANSEURS:</u> 3 pts Les rôles sont définis	Moments d'hésitation IMPROVISATION 0 point	Un danseur assure l'essentiel du spectacle: DESEQUILIBRE 1 point	Répartition équilibrée des rôles: SUCCESSION EQUILIBREE 2 points	Répartition adaptée des rôles: SUCCESSION ADAPTEE 3 points
<u>INTERPRETATION:</u> 3 points Raconter une histoire	On ne comprend pas l'histoire. 0 point	On comprend le thème mais pas le déroulement de l'histoire. 1 point	On comprend l'histoire 2 points	On cerne le début, le développement et la fin de l'histoire 3 points

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

* **Compétence en lien avec le Domaine 5 du socle commun de CCC:** « En tant que spectateur acquérir une culture, une sensibilité artistique et s'ouvrir à différentes formes d'expression (histoire des arts).»

* **Critères utilisés :** écart entre la note attribuée par le professeur et celle donnée par le spectateur :

MAITRISE INSUFFISANTE : Ecart Supérieur à 4 pts : 0 sur 4

: Ecart entre 3 et 4 points : 1 sur 4

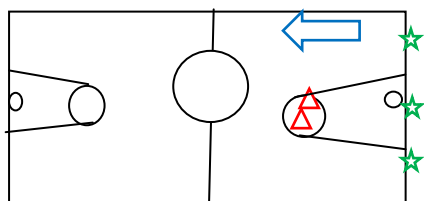
MAITRISE FRAGILE : Ecart entre 2.5 et 3 points : 2 sur 4

MAITRISE SATISFAISANTE : Ecart entre 2 et 2.5 points : 3 sur 4

MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE: Ecart inférieur à 2 points : 4 sur 4

EVALUATION BASKET EN 5° par quinzaine sur un trimestre

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:



Durant 4', l'équipe ☆ attaque l'équipe △ en 4 contre 3 (grand terrain) ou 3 contre 2 (petit terrain). Les **attaquants** partent de leur panier (ligne du fond). Au départ de l'action les **défenseurs** sont placés en tête de raquette. Ils gênent la progression. Illustration ci-contre sur petit terrain. Puis les attaquants deviennent défenseurs durant 4mns. Durant le cycle les élèves travaillent en groupe et utilisent les conseils de leurs camarades pour corriger rapidement leurs erreurs et progresser.

Décompte de points : 3 pts pour un panier réussi, **1 point** quand le dessus du cercle est touché et **moins deux points** quand le cercle est raté.

*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:

<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>Maitrise insuffisante</u> 0 point utilisation systématique de la passe ou du dribble (perte du ballon)	<u>Maitrise fragile</u> 3 points utilisation assurée de la passe ou du dribble (conservation du ballon)	<u>Maitrise satisfaisante</u> 5 points utilisation appropriée de la passe ou du dribble (progression du ballon)	<u>Maitrise très satisfaisante</u> 7 points utilisation optimale de la passe ou du dribble (progression rapide du ballon) amenant un tir.	<u>Maitrise insuffisante</u> 0 pt déplacement anarchiques sur tout le terrain	<u>Maitrise fragile</u> 3 pts reste dans son couloir pour créer des espaces libres.	<u>Maitrise satisfaisante</u> 5 pts respecte son couloir et utilise les espaces libres	<u>Maitrise très satisfaisante</u> 7 pts respecte les couloirs et accélère dans les espaces libres

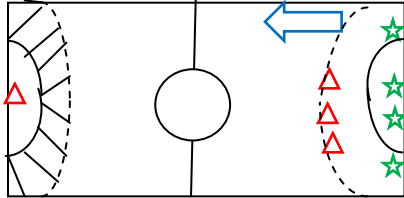
***4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 2 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:**

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
0 pt	Ne tient pas compte des résultats et des observations du professeur et des camarades.	INSUFFISANT
2 pts	Ne tient compte que des observations du professeur	SATISFAISANT
4 pts	Tient compte des observations du professeur et des camarades	TRES SATISFAISANT

EVALUATION HANDBALL 5° par quinzaine sur un trimestre

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

//// : zone interdite aux défenseurs.



Durant 4', l'équipe ★ attaque l'équipe ▲ en 4 contre 3.

Les **attaquants** partent de leur zone et ne peuvent rester plus de 3 secondes dans les 9m opposés avec ou sans ballon.

Au départ de l'action les **défenseurs** sont placés dans les 9m. Ils gênent la progression mais ne peuvent rentrer dans les 9m adverses. Illustration ci-contre. Puis les attaquants deviennent défenseurs durant 4mns.

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 :

<u>PORTEUR DE BALLE :</u> utilisation efficace de la passe et du dribble.				<u>NON PORTEUR DE BALLE :</u> Utilisation et création d'espaces libres.				<u>TIREUR</u> Utilisation efficace du tir			
0 POINT	3 POINTS	5POINTS	7 POINTS	0 POINT	3 POINTS	5 POINTS	7 POINTS	0 POINT	3 POINTS	5POINTS	7 POINTS
Utilisation systématique de la passe ou du dribble (perte du ballon)	Utilisation assurée de la passe ou du dribble (conservat° 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.	Déplacements 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	Tir raté : Sur le GB, à l'amble, peu puissant etc	Tir réussi Mais a besoin des 3 secondes	Tir réussi et exécution rapide	Tir réussi et rapide de différents points
insuffisant	fragile	satisfaisant	très satisfaisant	insuffisant	fragile	satisfaisant	très satisfaisant	insuffisant	fragile	satisfaisant	très satisfaisant

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

Points	<u>Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC :</u> Prendre en compte les conseils pour progresser	NIVEAUX DE MAITRISE
0 pt	Ne tient pas compte des résultats et des observations du professeur et des camarades.	INSUFFISANT
2 pts	Ne tient compte que des observations du professeur	SATISFAISANT
4 pts	Tient compte des observations du professeur et des camarades	TRES SATISFAISANT

EVALUATION VOLLEY-BALL EN 5^o par quinzaine par semestre :

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- Match en 2c2 sur terrain de 3.5 x 14. Service au choix (voir tableau ci-après). Ballon bloqué 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 <u>7 points</u>			PROGRESSION VERS LE FILET Transmettre en cloche vers le passeur une balle arrivant dans l'espace arrière <u>7 points</u>			ATTAQUE DU CAMP ADVERSE Renvoyer dans le camp adverse depuis son espace de marque favorable <u>7 points</u>			
1 POINT Engagement réussi en passe à 10 doigts des 3m	3 POINTS Engagement réussi à la cuillère des 3m	7 POINTS Engagement réussi à la cuillère du fond du terrain	1 POINT Réceptionne mais ne permet pas la continuité du jeu	4 POINTS Permet la continuité du jeu mais pas à partir de l'espace avant.	7 POINTS Permet la continuité du jeu à partir de l'espace avant.	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	SATISFAISANT	TRES SATISFAISANT	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES SATISFAISANT

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

Points	<u>Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC :</u> Prendre en compte les conseils pour progresser	NIVEAUX DE MAITRISE
0 pt	Ne tient pas compte des résultats et des observations du professeur et des camarades.	INSUFFISANT
2 pts	Ne tient compte que des observations du professeur	SATISFAISANT
4 pts	Tient compte des observations du prof et des camarades	TRES SATISFAISANT

EVALUATION LUTTE EN 5°

(cycle de découverte au collège)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- Après un échauffement complet et dans une situation aménagée où le défenseur est MOBILE mais à 4 pattes, l'attaquant doit le renverser et l'immobiliser sur le dos lors d'un assaut d'1 minute.
- Poule de 4 à 6 combattants de même POIDS avec arbitrage des élèves centré sur la sécurité.

*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 liés aux victoires/défaites lors des combats :

Niveaux de maîtrise	Résultats des combats
MAITRISE INSUFFISANTE : 0 à 2 points	Que des défaites par tombé ou aux points
MAITRISE FRAGILE : 2.5 à 4points	Le nombre de défaites est supérieur ou égal au nombre de victoires
MAITRISE SATISFAISANTE : 4.5 à 6 points	Le nombre de victoires est supérieur au nombre de défaites
MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE: 6.5 à 8 points	Que des victoires par "tombé" ou au points

NB : "tombé" = les 2 épaules au sol pendant 3 secondes

-8 points liés à la maîtrise de l'exécution durant le combat : "Contrôler et immobiliser l'adversaire"

Niveaux de maîtrise	Contact	Contrôles	Tactique
MAITRISE INSUFFISANTE : 0 à 2 points	Refusé	Absents ou passagers	Aucune attaque
MAITRISE FRAGILE : 2.5 à 4 points	Accepté mais à distance	Utilise toujours le même contrôle	Plutôt défensif
MAITRISE SATISFAISANTE : 4.5 à 6 points	Accepté au corps à corps	Utilise plusieurs contrôles	Attaques directes
MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE: 6.5 à 8 points	Recherché	Impose ses contrôles et neutralise ceux de l'adversaire	Enchaînement simple d'attaques

*4 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 : « Assumer le rôle d'arbitre : gérer la sécurité des combattants»: 2 points</u>				<u>Compétence en lien avec le domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort intense» : 2 points</u>			
maitrise insuffisante 0 point	maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 point	maitrise très satisfaisante 2 points	maitrise insuffisante 0 point	Maitrise fragile 1 point	maitrise satisfaisante 1.5 point	au delà des attendus 2 points
Ne s'intéresse pas au combat	Connait les règles de sécurité mais ne les impose pas	Fait respecter les règles de sécurité	Fait respecter les règles de sécurité et de l'activité	L'échauffement n'est pas fait ou brièvement. Il ne respecte pas les principes de l'échauffement.	L'échauffement ne respecte pas les principes de l'échauffement	L'échauffement est correct mais général. L'élève n'entre pas dans l'activité proposée.	L'élève respecte les différents temps de l'échauffement : général => spécifique, haut en bas, renforcement musculaire.

