

FICHE D EVALUATION MULTIBOND 6e (cycle découverte de l'activité)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

-Avant l'épreuve, l'élève prévoit sa performance en triple bond sur la base des séances effectuées précédemment en saut en longueur, pentabond etc.

-Pendant l'épreuve l'élève a 4 essais pour réaliser sa meilleure performance.

-Organisation du saut : après une course d'élan accélérée, l'élève doit prendre appel un pied dans une zone et franchir la distance la plus grande possible en 3 bonds dont le dernier atteint le sable.

*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:

1	4,50m à 4,64m	MAITRISE INSUFFISANTE
1.5	4,65 à 4,79m	
2	4,80m à 4,99m	
2.5	5,00 à 5,24m	MAITRISE FRAGILE
3	5,25m à 5,49m	
3.5	5,50 à 5,74	
4	5,75m à 5,99m	
4.5	6,00 à 6,19	MAITRISE SATISFAISANTE
5	6,20m à 6,39m	
5.5	6,40m à 6,59m	
6	6,60m à 6,79m	
6.5	6,80 à 6,99	MAITRISE TRES SATISFAISANTE
7	7,00 à 7,19	
7.5	7,20 à 7,39	
8	7,40m et plus	

- 8 points de maitrise de l'exécution:

Etalonner sa course d'élan 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 appuis 4 points	<u>maitrise insuffisante</u> l'amplitude des 3 bonds diminue : perte de vitesse 0,5 point	<u>maitrise fragile</u> l'amplitude des 3 bonds augmente 2 points	<u>maitrise satisfaisante</u> le deuxième bond est réduit 3 points	<u>maitrise très satisfaisante</u> les 3 bonds sont de même amplitude 4 points

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

<u>Compétence en lien avec Domaine 2 du socle commun de CCC:</u> « Etre attentif aux résultats obtenus antérieurement pour prévoir sa perf »	NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC:</u> « se préparer à un effort musculaire optimal »
0pt : Supérieure ou égale à 60cms	MAITRISE INSUFFISANTE	0 à 0.5pt: L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace
1 pt : Entre 59 et 45cms	MAITRISE FRAGILE	1 pt : Echauffement correct mais l'élève oublie au moins 1 principe donné par l'enseignant.
1.5 pt : Entre 44 et 30cms		1.5 à 2 pts : Echauffement satisfaisant. La quasi-totalité des principes est respectée. L'élève s'échauffe seul ou en groupe selon l'APSA.
2 pts : Inférieure ou égale à 29 cms.	MAITRISE TRES SATISFAISANTE	

EVALUATION SAUVETAGE EN 6°

(cycle de découverte du collège)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Avant l'épreuve l'élève doit savoir identifier les personnes responsables de la sécurité autour du bassin (MNS) et expliquer comment intervenir en cas de risque de noyade (numéro de tél etc). Il a du aussi réussir l'attestation du savoir nager.

Le jour de l'évaluation l'élève découvre un nouveau parcours voisin de ceux pratiqués lors du cycle. Il doit le réaliser à vitesse optimale durant 6mns. Quand il ne nage pas, l'élève doit observer et conseiller un partenaire.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

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

-4 points: attestation scolaire du savoir nager : 2 fois 25m

Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes:

- à partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière : **0.5 point**
- se déplacer sur une distance de 3 m 50 en direction d'un obstacle;
- franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1 m 50 : **0.5 point**
- se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres : **0.5 point**
- au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres : **0.5 point**
- faire ½ tour sans reprise d'appuis et passer en position dorsale : **0.5 point**
- se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres : **0.5 point**
- au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres : **0.5 point**
- se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète : **0.5 point**
- se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ

0 à 1	MAITRISE INSUFFISANTE
1 à 2	MAITRISE FRAGILE
2 à 3	MAITRISE SATISFAISANTE
3 à 4	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

-4 points: nager pour durer, parcourir:

TEMPS DE NAGE SANS ARRÊT	NOTE DE PERFORMANCE SUR 4 POINTS
	Garçons / filles
Nage sans arrêt moins de 2 mns	0
Nage sans arrêt entre 2 et 4 mns	1
Nage sans arrêt entre 4 et 6 mns	2
Nage sans arrêt 6 mns	3
Nage sans arrêt 6 mns et parcours au moins 200 m	4

0 à 1	MAITRISE INSUFFISANTE
1 à 2	MAITRISE FRAGILE
2 à 3	MAITRISE SATISFAISANTE
3 à 4	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

- 8 points : et nager pour franchir :

LE PARCOURS EST DECOUVERT LE JOUR DE L EVALUATION.
CHAQUE FRANCHISSEMENT D'OBSTACLE DONNE DES POINTS.

0 à 2	MAITRISE INSUFFISANTE
2 à 4	MAITRISE FRAGILE
4 à 6	MAITRISE SATISFAISANTE
7 à 8	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

*3 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 3 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

POINTS	Compétence en lien avec le Domaine 3 du socle commun de CCC: « Assumer le rôle d'entraîneur »	NIVEAUX DE MAITRISE
0 PT	Travaille en autarcie : ne s'intéresse pas à son partenaire	MAITRISE INSUFFISANTE
1 PT	Assure la sécurité de son partenaire mais pas ses progrès.	MAITRISE FRAGILE
2 Pts	Utilise par moment les critères donnés par le professeur pour informer son camarade.	MAITRISE SATISFAISANTE
3 Pts	Utilise régulièrement les critères donnés par le professeur pour informer son camarade.	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

*1 POINT CONSACRE AU DOMAINE 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

POINTS	Compétence en lien avec le Domaine 5 du socle commun de CCC: Connaitre les conduites à tenir en cas de problème : Identifier la personne responsable à alerter et/ou la procédure en cas de problème	NIVEAUX DE MAITRISE
0 point	Ne connaît ni les MNS ni les procédures : ne pas se mettre en danger, appeler le 15 ou 112	MAITRISE INSUFFISANTE
0.5 point	Connait partiellement	MAITRISE FRAGILE
1 point	Connait parfaitement	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

EVALUATION GYMNASTIQUE AU SOL EN 6° (Cycle de découverte au collège)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Sur un praticable de 12mx2m, et après un échauffement complet, réaliser un enchaînement d'au moins 5 figures choisies dans chacune des colonnes du tableau ci après et respectant les critères gymniques de base. Effectuer la parade d'un ATR, respecter les prestations des camarades.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

5 points : la difficulté des figures choisies.

5 points : la qualité de l'exécution des figures choisies

6 points : la qualité de l'enchaînement des figures

4 points : le respect des règles de sécurité et le respect des prestations observées

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

<i>A remplir par l'élève :</i>	<i>A remplir par le professeur :</i>
<u>CHOIX DES 5 FIGURES SUR 5 POINTS</u>	<u>QUALITE DE L'EXECUTION DES FIGURES 5 POINTS:</u>
➤ figure 1 : famille des <i>rotations avant</i> : élément à pt :	<u>Réalisation :</u> Très satisfaisante = 1pt / satisfaisante = 0.75pt / correcte = 0.5pt / insuffisante = 0.25pt / Très insuffisante = 0pt
➤ figure 2 : famille des <i>rotations arrières</i> : élément à pt :	<u>Réalisation :</u> Très satisfaisante = 1pt / satisfaisante = 0.75pt / correcte = 0.5pt / insuffisante = 0.25pt / Très insuffisante = 0pt
➤ figure 3 : famille des <i>renversements</i> : élément à pt :	<u>Réalisation :</u> Très satisfaisante = 1pt / satisfaisante = 0.75pt / correcte = 0.5pt / insuffisante = 0.25pt / Très insuffisante = 0pt
➤ figure 4 : position <i>tenue 2secondes</i> : élément à pt :	<u>Réalisation :</u> Très satisfaisante = 1pt / satisfaisante = 0.75pt / correcte = 0.5pt / insuffisante = 0.25pt / Très insuffisante = 0pt
➤ figure 5 : élément à pt :	<u>Réalisation :</u> Très satisfaisante = 1pt / satisfaisante = 0.75pt / correcte = 0.5pt / insuffisante = 0.25pt / Très insuffisante = 0pt
TOTAL : points	<u>QUALITE DE L'ENCHAINEMENT 6 POINTS</u> ➤ Liaison des figures : temps d'arrêt, hésitation, anticipation : 0 ; 0.5 ; 1 ; 1.5 ou 2pts ➤ Utilisation d'une position de départ et finale : 0 ; 0.5 ou 1 point ➤ Utilisation du praticable : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1point ➤ Variation de vitesse : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1 point ➤ Originalité : 0 ; 0.25 ; 0.5 ; 0.75 ou 1 point
<u>MAITRISE DU SOUS DOM 4 DU DOM 1 DU SOCLE COMMUN:</u> - MAITRISE INSUFFISANTE : de 0 à 4 sur 16 <input style="width: 40px;" type="text"/> - MAITRISE FRAGILE : de 4.5 à 7.5 sur 16 <input style="width: 40px;" type="text"/> - MAITRISE SATISFAISANTE : de 8 à 11.5 sur 16 <input style="width: 40px;" type="text"/> - MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE: supérieur à 12 sur 16 <input style="width: 40px;" type="text"/>	

*4 POINTS CONSACRES AUX DOMAINES 3 ET 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

NIVEAUX DE MAITRISE	<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC: 2 pts</u> « Assurer la sécurité d'un camarade lors d'un ATR »	<u>Compétence en lien avec le domaine 5 du socle commun de CCC: 2 pts</u> « Respecter les prestations des camarades »
MAITRISE INSUFFISANTE	0pt : N'intervient pas ou trop tard	0 à 0.5pt: l'élève perturbe le gymnaste
MAITRISE FRAGILE	1 pt : Gène son partenaire	1 pt : élève peu attentif
MAITRISE SATISFAISANTE	1.5pt Intervient même quand cela n'est pas utile.	1.5 à 2 pts : élève attentif et intéressé
MAITRISE TRÈS SATISFAISANTE	2 pts : Intervient quand c'est nécessaire.	

EVALUATION GYM EN 6° (cycle de découverte au collège)

Fiche élève

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

Sur un praticable de 12mx2m, et après un échauffement complet, réaliser un enchaînement d'au moins 5 figures choisies dans chacune des colonnes du tableau ci après et respectant les critères gymniques de base. Effectuer la parade d'un ATR, respecter les prestations des camarades.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

Attention !!! Sélectionne des figures que tu maîtrises car en GYM, il faut faire difficile mais surtout faire... BIEN.

	ROTATIONS VERS L'AVANT	ROTATIONS VERS L'ARRIERE	RENVERSEMENTS	POSITIONS TENUES 2 ''
0.4 point	* roulade avant groupée (pieds serrés)	* roulade arrière groupée (pieds serrés)	* ATR à partir des tapis	*Appui sur 2 pieds : planche faciale *Chandelle.
0.6 point	* roulade avant avec variation de la position de départ <u>OU</u> d'arrivée (pieds écartés, croisés, décalés...) * succession de 3 roulades avant identiques	* roulade arrière avec variation de la position de départ <u>OU</u> d'arrivée (pieds écartés, croisés, décalés...) * succession de 3 roulades arrière identiques	* ATR avec aide	3 appuis en position dorsale Ou appui sur 1 pied : planche faciale ou costale
0.8 point	* roulade avant avec variation de la position de départ <u>ET</u> d'arrivée (pieds écartés, croisés, décalés...) * succession de 3 roulades avant différentes	* roulade arrière avec variation de la position de départ <u>ET</u> d'arrivée (pieds écartés, croisés, décalés...) * succession de 3 roulades arrière différentes	* ATR passé sans aide * Roue	2 appuis (PIED MAIN) en position dorsale
1 point	* roulade avant avec variation du départ, du milieu et de fin de la figure * roulade avant élevée	* roulade arrière avec variation du départ, du milieu et de fin de la figure * roulade arrière filée (arrivée en pompes)	* ATR tenu 2'' (sans aide)	1 appui sur 1/2 pointe : * pied dans la main, planche etc

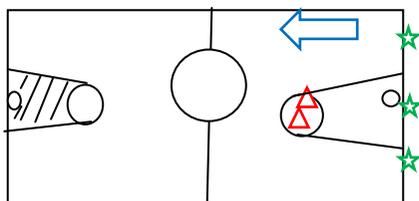
Attention, en gym il faut présenter un enchaînement et pas des figures isolées. Vérifie si les 4 critères suivants sont présents dans ta prestation:

- Liaison des figures : temps d'arrêt, hésitation, gestes parasites
- Utilisation d'une position de départ et finale.
- Utilisation du praticable
- Variation de vitesse

EVALUATION BASKET EN 6° (cycle de découverte au collège).

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

//// : raquette opposée



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) et ne peuvent rester plus de 3 secondes dans la raquette opposée avec ou sans ballon.
 Au départ de l'action les **défenseurs** sont placés en tête de raquette. Ils gênent la progression mais ne peuvent entrer dans la raquette opposée. Illustration ci-contre sur petit terrain.
 Quand les élèves ne jouent pas ils observent un match et analysent le positionnement des joueurs sur le terrain.

: 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	

- 6 points : organisation collective lors des matches :

Niveaux de maîtrise GARCONS	CARACTERISTIQUES DES NIVEAUX DE JEU en 6° (après 10h de pratique)	Niveaux de maîtrise FILLES
INSUFFISANT : 0 pt	La grappe : tous les joueurs sont immobiles autour du ballon dans le même couloir (central).	INSUFFISANT : 0 pt
FRAGILE : 2 pts	La comète : tous les joueurs courent après le ballon.	FRAGILE : 3 pts
SATISFAISANT : 4 pts	Utilisation stricte des trois couloirs : les joueurs restent dans leur couloir.	TRES SATISFAISANT : 6 pts
TRES SATISFAISANT : 6 pts	Utilisation dynamique des trois couloirs : les joueurs changent de couloir et rééquilibrent l'organisation.	XXXX

- 8 points : efficacité individuelle dans l'organisation collective:

<u>EN ATTAQUE : 7 POINTS</u>								<u>EN DEFENSE : 1 POINT</u>	
Prendre de vitesse le système défensif adverse et permettre une action de tir ds l'espace de marque favorable								Freiner la progression des joueurs	
<u>PORTEUR DE BALLE: 4 POINTS</u>				<u>NON PORTEUR DE BALLE: 3 POINTS</u>				<u>DEFENSEUR : 1 POINT</u>	
Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Maitrise très satisfaisante	Maitrise insuffisante	Maitrise très satisfaisante
0.5 point	1.5point	3 points	4 pts	0 point	1 point	2 points	3 points	0 point	1 point
*utilisation systématique de la P ou du D (perte du ballon)	*utilisation systématique de la passe ou du dribble avec conservation du ballon	*utilisation appropriée de la passe ou du dribble (progression du ballon)	*utilisation appropriée de la P ou du D. (progression rapide du B)	« l'inactif » : peu de déplacement, reste trop loin du ballon.	« l'agité » : court partout.	l'appliqué : se démarque pour conserver : lent	« le réfléchi » : se démarque pour créer le danger : accélère	Inactif	Actif/gêne
*tir en double pas non maîtrisé	*tir en double pas maîtrisé à faible allure	*tir en double pas maîtrisé à faible allure	*tir en double pas maîtrisé à vive allure						

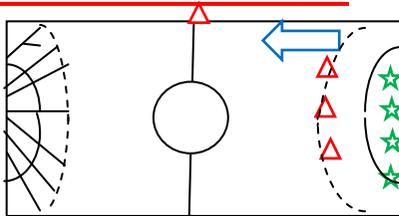
*4 POINTS CONSACRES AU DOMAINE 5 DU SOCLE COMMUN DE C.C.C.:

Points	Compétence en lien avec le domaine 5 du socle commun de CCC : « Accepter le résultat et le commenter »... « s'approprier une culture sportive »	NIVEAUX DE MAITRISE
0 PT	Spectateur Passif : aucun commentaire	INSUFFISANT
1PT	Spectateur Réactif : commentaire superficiel : « c'est bien, c'est mal »	FRAGILE
3 PTS	Spectateur Attentif : commentaire descriptif	SATISFAISANT
4 PTS	Spectateur Cultivé : commentaire explicatif (utilisation de l'espace de jeu)	TRES SATISFAISANT

EVALUATION ULTIMATE EN 6° (cycle de découverte au collège).

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

//// : zone d'embut



Durant 4', l'équipe ★ attaque l'équipe △ en 4 contre 3. Les **attaquants** partent de leur zone. Au départ de l'action les **défenseurs** sont placés dans les 9m. Ils gênent la progression et comptent les 10 secondes. Illustration ci-contre.

Puis les attaquants deviennent défenseurs durant 4mns.

Le score des matches est pris en compte

Avant le match les joueurs s'échauffent.

*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	

- 6 points : organisation collective lors des matches :

Niveaux de maîtrise GARÇONS	CARACTERISTIQUES DES NIVEAUX DE JEU en 6° (après 10h de pratique)	Niveaux de maîtrise FILLES
INSUFFISANT : 0 pt	La grappe : tous les joueurs sont immobiles autour du disque dans le même couloir (central).	INSUFFISANT : 0 pt
FRAGILE : 2 pts	La comète : tous les joueurs courent vers le disque.	FRAGILE : 3 pts
SATISFAISANT : 4 pts	Utilisation stricte des trois couloirs : les joueurs restent dans leur couloir.	TRES SATISFAISANT : 6 pts
TRES SATISFAISANT : 6 pts	Utilisation dynamique des trois couloirs : les joueurs changent de couloir et rééquilibrent l'organisation.	XXXX

- 8 points : efficacité individuelle dans l'organisation collective:

EN ATTAQUE : 7 POINTS : Prendre de vitesse le système défensif adverse pour avoir accès à l'espace de marque								EN DEFENSE : 1 POINT Freiner la progression		
PORTEUR DE DISQUE: 4 POINTS				NON PORTEUR DE DISQUE: 3 POINTS						
<u>Mait insuffisante</u> 0 point « joueur paniqué » *se débarrasse du disque. *passes svt ratées en revers et cd. *réceptions svt ratées	<u>Maitrise fragile</u> 1 point « joueur imprécis » * analyse succincte. * passes précises en revers sur cible fixe * réceptions réussies à l'arrêt.	<u>Maitrise satisfaisante</u> 3 points « joueur réfléchi » *analyse complète mais lente. *passes précises en revers sur cible mobile. *réceptions en mvt réussies.	<u>Mait très satisfaisante</u> 4 points « joueur habile » *choisit vite. *passes souvent précises en revers, cd tentés et réussite aléatoire. *récept° acrobatiques réussies.	<u>Mait insuffisante</u> 0 point joueur passif *pas concerné, *reste trop près du porteur et du déf.	<u>Mait fragile</u> 1 point joueur « agité » *se démarque en courant partout. *contact visuel irrégulier avec le porteur	<u>Maitrise satisfaisante</u> 2 points joueur actif *se démarque en courant vers le fond et en revenant. *contact visuel fréquent avec le porteur	<u>Mait très satis</u> 3 points « joueur placé » *se place en appui et/ou soutien à distance de passe *joueur démarqué. *contact visuel permanent sur le porteur.	<u>Mait insuffisante</u> 0 point « le fainéant » Inactif, ne gêne pas, n'intercepte pas	<u>Maitrise fragile</u> 0.5 point « l'agité » *tente de gêner tous les porteurs. *tente des interceptions	<u>Mait très satisf</u> 1 pt « le chasseur » *se place pour dissuader les passes. *réussit plusieurs interceptions.

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

	Compétence en lien avec Domaine 4 du socle commun de CCC: « se préparer à un effort optimal»	NIVEAUX DE MAITRISE
0 à 1 point	L'élève ne s'échauffe pas ou échauffement très rapide non efficace	MAITRISE INSUFFISANTE
2 points	Echauffement correct mais l'élève ne respecte pas les principes donnés : ordre, intensité etc	MAITRISE FRAGILE
3 points	Echauffement satisfaisant. La quasi-totalité des principes est respectée.	MAITRISE SATISFAISANTE
4 points	Echauffement très satisfaisant. La totalité des principes est respectée.	MAITRISE TRES SATISFAISANTE

EVALUATION TENNIS DE TABLE EN 6° (cycle de découverte au collège)

*SITUATION SUPPORT DE L'EVALUATION:

- Organiser, arbitrer et jouer des matches en simple (avec ou sans aménagement) contre des adversaires de son niveau.
- Une montante-descendante permet, toutes les 2 séances de réadapter les niveaux selon les progrès de chacun. En fin de cycle un niveau peut avoir disparu.

*CRITERES ET BAREMES UTILISES:

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

- 8 points liés aux résultats des rencontres dans son niveau de jeu :

<u>Niveau 1 : Match main contre raquette.</u> Un joueur bloque la balle à la main et la lance à la cuillère avec la main. Changements de service tous les 2 points.	<u>Niveau 2 : Match « main-raquette » contre raquette</u> Un joueur bloque la balle à la main et la lance à la cuillère avec raquette.	<u>Niveau 3 : Match raquette / raquette</u> Pas de balle bloquée
- 0 sur 8 : que des défaites avec raquette. - 1 sur 8 : plus de défaites que de victoires avec raquette - 3 sur 8 : autant de victoires que de défaites avec raquette - 4 sur 8 : plus de victoires que de défaites avec raquette - 4.5 sur 8 : que des victoires avec raquette	- 4.5 sur 8 : que des défaites. - 5 sur 8 : plus de défaites que de victoires. - 5.5 sur 8 : autant de victoires que de défaites. - 6 sur 8 : plus de victoires que de défaites. - 6.5 sur 8 : que des victoires.	- 6.5 sur 8 : que des défaites. - 7 sur 8 : plus de défaites que de victoires. - 7.5 sur 8 : plus de victoires que de défaites - 8 sur 8 : que des victoires

- 8 points liés à la maîtrise de l'exécution dans les contenus travaillés lors du cycle :

<u>Assurer la continuité du jeu</u>								<u>Créer la rupture</u>							
Régularité du service 2 points				Régularité des frappes en « poussette de revers » 2 points				Régularité des frappes par une mise à distance en CD 2 points				Précision et vitesse des trajectoires 2 points			
Maitrise insuffisante 0 point	Maitrise fragile 1 point	Maitrise satisfaisante 1.5 pt	Maitrise très satisf 2 pts	Maitrise insuffisante 0 point	Maitrise fragile 1 point	Maitrise satisf 1.5 pt	Maitrise très satisf 2 pts	Maitrise insuffisante 0 pt	Maitrise fragile 1 point	Maitrise satisf 1.5 pt	Maitrise très satisf 2 points	Maitrise insuffisante 0 pt	Maitrise fragile 1 point	Maitrise satisf 1.5 pt	Maitrise très satisf 2 points
<u>service non réglementai</u> -re : balle poussée, rebond sur la table	<u>service réglementai</u> -re : trajectoire arrondie tjs ds la même direction	<u>service réglementai</u> -re et régulier: trajectoire tendue ds la mm direct°	<u>service efficace :</u> trajectoire tendue et directions variées	<u>Que des fautes</u> la balle n'atteint pas la table ou le J refuse le revers.	<u>Souvent des fautes</u> La B <u>atteint exceptionnel</u> - <u>lement</u> la table adverse	<u>Rares fautes</u> La balle <u>atteint</u> souvent la table adverse	<u>Pas de faute</u> La balle atteint régulièrement la table adverse	<u>Frappe de face</u> la B n'atteint pas la table ou le joueur refuse le CD	<u>Pousse sur le côté</u> La balle <u>atteint</u> <u>exceptionnel</u> - <u>lement</u> la table adverse	<u>Frappe sur le côté sans déplacement</u> La balle <u>atteint</u> <u>souvent</u> la table adverse	<u>Frappe sur le côté</u> La balle régulièrement la table adverse	<u>Pas de rupture</u> Trajectoires arrondies au centre	<u>Rupture par jeu précis :</u> Trajectoires arrondies près des lignes	<u>Rupture en jouant vite :</u> Trajectoires tendues au centre	<u>Rupture en jouant vite et précis :</u> Trajectoires tendues près des lignes

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

<u>Compétence en lien avec le domaine 2 du socle commun de CCC :</u> « Ecouter les conseils pour progresser » : 2 points			<u>Compétence en lien avec le domaine 3 du socle commun de CCC :</u> Assumer le rôle de juge : « Assurer le comptage des points » : 2 points			
Maitrise insuffisante 0 pt	Maitrise satisfaisante 1 pt	Maitrise très satisfaisante 2 pts	Maitrise insuffisante 0 pt	Maitrise fragile 1pt	Maitrise. Satisfaisante 1.5 pt	Maitrise Très satisfaisante 2 pts
N'écoute pas les conseils : reste dans l'erreur.	Ecoute irrégulièrement les conseils	Ecoute les conseils et les applique	Ne s'intéresse pas au match	Compte de façon aléatoire	Compte régulièrement	Informe régulièrement les joueurs du score