

GRILLE D'ÉVALUATION EN LUTTE					Évaluation	Co-évaluation	
Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement en toute sécurité dans une situation d'assaut.		Chaque étudiant réalise 3 Assauts de 3 minutes avec 3 partenaires différents et proche d'un point de vu poids et morphologique. Temps de repos 6' entre 2 Assauts. Arbitre et Lutteurs.ses. respectent le rituel mis en place.		Attention si Lutte à Mi-Hauteur et lutte Debout AVOIR le permis de chuter et faire chuter. Tous les Assauts démarrent garde installée		NOM: Prénom: Adversaire 1: Adversaire 2: Adversaire 3:	Nom Prénom de l'évaluateur:
COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE 'ÉPREUVE					Écart à la Note du Professeur: 2 pts et plus = - 2 pts 1 pt = - 1 pt 0 pt = + 0,5 pt
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 1 à 3,5 Pts		De 4 à 5,5 Pts	De 6 à 8 Pts		
8 points	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé: - Préparation à l'attaque: saisies, postures, déplacements. - Techniques d'attaque et de défense	Attaque: Saisie installée, peu de déplacements, attaques stéréotypées, peu de continuité debout/sol. Défense: défense exagérée, pas de tentative de reprise d'initiative.		Attaque: Saisie installée, déplacements et attaques surtout dans 2 directions avec utilisation de quelques techniques. Défense: défense élaborée avec une recherche continue de reprise d'initiative.	Attaque: Saisie installée, déplacements dans toutes les directions, attaques dans toutes les directions avec utilisation de techniques variées. Défense: défense élaborée avec une recherche continue de reprise d'initiative.	Moyenne Note /8 Assaut 1: Assaut 2: Assaut 3:	
	Rapport d'opposition (6 pts). Gestion des caractéristiques de l'adversaire.	Le/La <u>lutteur.se</u> élabore une stratégie uniquement centrée sur ses qualités physiques.		Le/La <u>lutteur.se</u> élabore une stratégie qu'il impose à son adversaire sans tenir compte des caractéristiques de ce dernier.	Le/La <u>lutteur.se</u> élabore une stratégie cherchant systématiquement à entrer dans les failles de son adversaire	Moyenne Note /6. Assaut 1: Assaut 2: Assaut 3:	
8 points	Performance /2 Pts	Défaite 0,5 Pt si + 5 pts d'écart. Défaite 1 Pt si 4 Pts d'écart et moins	Match Nul 1,5 Pt	Victoire 2 Pts	L'assaut se termine à la fin des 3 minutes	Moyenne des 3 Assauts: Note /2	
		De 1 à 2 Pts		De 2 à 3 Pts	De 3 à 4 pts		
4 points	Connaissance de l'activité: Arbitrage	Arbitre « fantôme » qui n'intervient pas et laisse faire les Lutteurs.ses.		Arbitre statique mais qui intervient de façon régulière	Arbitre actif qui se déplace et intervient à bon escient.	Moyenne Note /4 Assaut 1: Assaut 2: Assaut 3:	