

GRILLE D'ÉVALUATION EN LUTTE					Évaluation	Choix de ma vidéo
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 2'30" 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. ATTENTION: Choix Lutte au Sol Note/12 Max. Choix Lutte Mi-Hauteur Note /14 Max Choix Lutte Debout Note /20 Max	NOM: Prénom: Adversaire 1: Adversaire 2: Adversaire 3:	Nom Prénom de mon Adversaire: ATTENTION MÊME VIDÉO D'ÉVALUATION POUR LES 2 LUTTEURS.EUSES.
COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE 'ÉPREUVE				Écart à la Note du Professeur: 2 pts et plus = - 1 pt 1,5 et 1 pt = - 0,5 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.	Note /8	
	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 lutteur.se élabore une stratégie cherchant systématiquement à entrer dans les failles de son adversaire		
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 2'30"	Moyenne des 3 Assauts: Assaut 1: Assaut 2: Assaut 3 Total 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.	Note /4	