

C3_CA4 : evaluation Competences tchoukball 6eme

	Très bonne maîtrise 50	Maîtrise satisfaisante 40	Maîtrise fragile 25	Maîtrise insuffisante 10
<p>MOTRICITÉ - Être capable faire des passes, tirer et attraper un ballon (A1-CG1)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	<p>PRÉCIS EN DÉPLACEMENT - Les passes sont maîtrisées en déplacement. Les tirs sont efficaces (y compris de coté et/ou en suspension). Les interceptions peuvent se faire en déplacement.</p>	<p>PRÉCIS À L'ARRÊT - Les passes sont bonnes à l'arrêt, mais aléatoires en déplacement. Les tirs sont bons (dosage de la force), mais toujours à l'arrêt et de face. Les interceptions sont bonnes, mais avec peu de déplacement.</p>	<p>L'IMPRÉCIS - Les passes sont imprécises (en lancer et en réception). Les tirs sont aléatoires et souvent sur le bord du cadre (tirs toujours de face à l'arrêt). Les interceptions sont maladroites</p>	<p>LE MALADROIT - Les passes sont non maîtrisées. Les tirs sont en dehors de la cible (le cadre de tchouk). Pas d'interception d'une balle après le rebond sur la toile</p>
<p>ORGANISATION COLLECTIVE - Être capable de faire progresser ensemble le ballon vers la cible et/ou de défendre en récupérant le ballon avant qu'il ne tombe au sol (A1-CG2)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	<p>LE JOUEUR "ALTERNATEUR" - L'élève prend en compte les adversaires pour renverser le jeu. Il se positionne par rapport au tireur pour récupérer la balle.</p>	<p>LE JOUEUR "RELAIS" - L'élève s'organise pour progresser en faisant une chaîne de passe. Il se positionne face au panneau de tchouk plus ou moins loin pour récupérer la balle.</p>	<p>LE JOUEUR "STATIQUE" - L'élève est dans l'espace potentiel du jeu (couloir entre le panneau de tchouk), mais reste statique, voire passif.</p>	<p>LE JOUEUR "HORS LE JEU" - L'élève se met hors de distance de passe ou ne s'implique pas dans le jeu. Il ne se met pas dans un espace potentiel de réception</p>
<p>COLLECTIF - Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble (A1-CG2)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	<p>L'ORGANISATEUR DU GROUPE - L'élève organise son groupe afin d'être plus efficace ensemble</p>	<p>LE JOUEUR COLLECTIF - L'élève joue avec tous le monde selon la meilleure organisation du jeu possible</p>	<p>L'AFFECTIF - L'élève joue avec ses copain(e)s sans prendre en compte l'organisation du jeu</p>	<p>LE "PERSONNEL" ou "L'EVITEUR" : L'élève joue seul sans prendre en compte ses partenaires OU l'élève se met toujours hors</p>
<p>TACTIQUE - Être capable d'élaborer, de mettre en place et faire le bilan d'une tactique simple (A1-CG2)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	<p>LE MALIN - L'élève élabore une tactique prenant en compte les adversaires et sait la réguler</p>	<p>LE RÉFLÉCHI - L'élève élabore et applique une tactique simple, stéréotypée et sait faire le bilan de son efficacité</p>	<p>L'IMPROVISATEUR - L'élève improvise en action selon son intention d'attaquer ou de défendre. L'analyse est stéréotypée</p>	<p>LE PERDU - L'élève n'a pas d'intention tactique et ne fait pas de bilan</p>
<p>RÔLES - Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, zone, marque, chronométreur, organisateur. (A4-CG3)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	<p>LE VOLONTAIRE EFFICACE - L'élève prend tous les rôles avec envie et est très efficace dans chacun d'entre eux.</p>	<p>LE RESPONSABLE - L'élève prend volontairement les différents rôles et le fait de manière correcte</p>	<p>L'OBLIGÉ FUYANT - L'élève ne prend les différents rôles que s'il est obligé. Il rechigne et les fait de manière formelle.</p>	<p>LE SPECTATEUR - L'élève ne prend pas les différents rôles, il reste spectateur passif.</p>