

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Évaluer les acquis des élèves

Des repères pour évaluer dans le champ d'apprentissage 4 Illustration dans l'activité « d'un jeu collectif avec ballon au mini-hand »

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Coordonner des actions motrices simples.	Fait des passes si elles sont courtes et en face à face. A des problèmes de coordination motrice pour dribbler.	Fait des passes longues, mais préférentiellement à ses amis à lui. Enchaîne quelques dribbles.	Fait des passes courtes ou longues à ses alliés en s'adaptant à la situation. Sait réceptionner. Se déplace avec intention en dribblant.	Fait une passe ou dribble malgré la présence d'un défenseur opposant.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	Commence à se reconnaître attaquant / défenseur.*	Identifie difficilement son statut : se trompe fréquemment dans les passes ou dans la progression du jeu.	Identifie clairement contre qui il joue et son statut du moment lorsque les deux équipes sont séparées. Doit en revanche prendre du temps pour passer du statut d'attaquant à celui de défenseur lorsque les deux équipes sont mêlées.	Passe du statut d'attaquant à celui de défenseur, même lorsque les équipes sont mêlées.	Passe rapidement d'un statut d'attaquant à celui de défenseur.
	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon, mais de façon aléatoire, l'orientation du jeu est parfois inversée. Perd souvent les balles, joue peu de façon collective.	Perd moins de balles, le jeu collectif commence à se construire vers le but. Commence à se démarquer.	A des actions de jeu qui visent bien le but même si elles se passent essentiellement dans le couloir de jeu direct. Construit le jeu collectif même si les choix ne sont pas toujours les plus efficaces entre jouer seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon pour aller vers le but. Conserve et fait progresser le ballon vers la cible grâce à des choix pertinents entre progresser seul ou avec l'aide des partenaires démarqués.

Retrouvez Éduscol sur



DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Connaître le but du jeu.	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. Accepter l'opposition et la coopération.	Est en difficulté pour respecter / appliquer les règles essentielles du jeu et / ou les règles de sécurité. Craint le contact et joue seul.	Respecte les principales règles du jeu. Joue avec ses partenaires mais privilégie ses amis.	Respecte les règles du jeu et accepte les décisions de l'arbitre. Respecte ses adversaires. Joue collectif.	Respecte les décisions de l'arbitre et est capable de les comprendre et de les commenter. Orie efficacement le jeu collectif vers le gain de la partie.

**Se reconnaître attaquant / défenseur* : compétence travaillée pendant le cycle 3.