

## CONSIGNES – JEUX

### CM 34 Jeux individuels et collectifs

#### Objectif d'apprentissage

Adapter son comportement, son rôle et affiner les habiletés spécifiques dans les formes de jeu...

Site Ressources EPS  
Évaluation 10<sup>e</sup> jeux



#### Composante

... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués et en respectant les règles sportives, l'arbitre, ses pairs et ses adversaires.

Site Ressources EPS  
Évaluation 11<sup>e</sup> jeux



#### Attentes fondamentales

Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève adapte son comportement à la situation de jeu; il maîtrise la technique des gestes fondamentaux d'au moins trois jeux; il participe activement à trois jeux orientés ou de renvoi en ayant un rôle déterminé; il respecte les principales règles du jeu, l'arbitre, les coéquipiers et l'adversaire; il arbitre ses pairs.

#### Description de la situation d'évaluation

##### En préambule – Pourquoi une évaluation du comportement dans le jeu?

Dans la perspective d'une évaluation du comportement des joueurs, les attentes fondamentales du PER décrivent séparément des habiletés «technique et tactique» qui trouvent sens une fois mises en pratique simultanément dans le jeu. C'est pourquoi l'évaluation proposée porte sur les **compétences en situation de jeu** et non sur la maîtrise décontextualisée d'habiletés techniques.

Site Ressources EPS  
Approche par compétences



##### a) Jeux orientés:

- demi-salle ou taille du terrain à adapter aux conditions d'enseignement;
- effectif réduit;
- proposition: sans gardien, avec zone de but interdite, pour favoriser les buts.

##### b) Jeux de renvoi:

- terrain de badminton ou taille du terrain à adapter aux conditions d'enseignement;
- effectif réduit (2 à 3 joueurs) pour le volley; jeu en simple pour le badminton.

Des grilles d'évaluation à destination de l'enseignant sont à disposition aux [pages 16](#) et [17](#).

**Remarque:** la mise en place d'une situation de jeu réduit (faible effectif) où se confrontent des équipes de niveau équivalent, favorise non seulement la participation des élèves aux actions de jeu, mais facilite également l'évaluation.

L'enseignant choisit librement les deux champs d'observation qu'il souhaite évaluer chaque année parmi les quatre définis ci-dessous:

- arbitrer;
- attaquer dans les jeux orientés;
- attaquer dans les jeux de renvoi (badminton et volleyball);
- défendre dans les jeux orientés.

# CONSIGNES – JEUX

## CM 34 Jeux individuels et collectifs

Site Ressources EPS  
Grilles d'observation



### Critères d'observation et barème d'évaluation

Chaque champ est évalué en trois niveaux (0 point – 1 point – 2 points) selon les critères énoncés :

#### Arbitrer

Connaissance des règles

- Ne siffle pas ou tardivement (sans geste ni explication) (**0 pt**).
- Siffle pour interrompre le jeu et donne correctement la possession de la balle par le geste (**1 pt**).
- Siffle sans hésiter pour interrompre le jeu et donne correctement la possession de la balle par le geste et les explications (**2 pts**).

#### Attaquer dans les jeux orientés

Développer l'attaque dans les jeux orientés

- Ne fait pas progresser le ballon ou ne se dirige pas en direction du but adverse (**0 pt**).
- Fait progresser le ballon ou se dirige en direction du but adverse (**1 pt**).
- Tire au but ou passe à un camarade en position de tir ou crée un espace en se démarquant (**2 pts**).

#### Attaquer dans les jeux de renvoi

Développer l'attaque dans les jeux de renvoi

- Badminton (simple) et volleyball: renvoie le ballon ou le volant sur l'adversaire ou perd le point (**0 pt**).
- Badminton: déplace l'adversaire mais ne marque pas le point (**1 pt**).
- Volleyball: mène une action en 1, 2 ou 3 touches, mais ne permet pas de gagner l'échange (**1 pt**).
- Badminton: déplace l'adversaire et/ou marque le point (**2 pts**).
- Volleyball: mène une action en 1, 2 ou 3 touches et permet de gagner l'échange (**2 pts**).

#### Défendre dans les jeux orientés

Développer la défense dans les jeux orientés

- Ne se replace pas en défense (entre le ballon et le but ou le panier) (**0 pt**).
- Se replace entre le ballon et le but ou le panier (**1 pt**).
- Provoque la perte du ballon par l'adversaire ou empêche le tir (**2 pts**).

Une grille d'évaluation avec deux champs (arbitrage et défense) est proposée comme exemple à la [page 16](#). D'autres grilles figurent sur le site *ressources pédagogiques* du SEPS. Il est possible d'évaluer les mêmes champs en 10<sup>e</sup> et en 11<sup>e</sup> années. La somme des évaluations des deux champs constitue le résultat final.

**Remarque:** l'évaluation peut se dérouler de manière continue sur toute l'année.

Il est donc possible d'attribuer de 0 à 4 points.

ENT:	entraîné	0 point
R:	réussi	1 ou 2 points
BR:	bien réussi	3 points
TBR:	très bien réussi	4 points

### Capacité transversale privilégiée

Stratégies d'apprentissage.