**Observations – liste de classe :**

*L’élève est capable de …*

**N° 1 : … sauter de différentes manières**

**N° 2 : … lancer (avec précision et loin)**

**N° 3 : … avoir un comportement adapté (règles du fair-play)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Prénom des élèves | | Annotation | **N° 1**  **… sauter de différentes manières** | | | | Annotation | **N° 2**  **… lancer (avec précision et loin)** | | | | Annotation | **N° 3**  **… avoir un comportement adapté (règles du fair-play)** | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

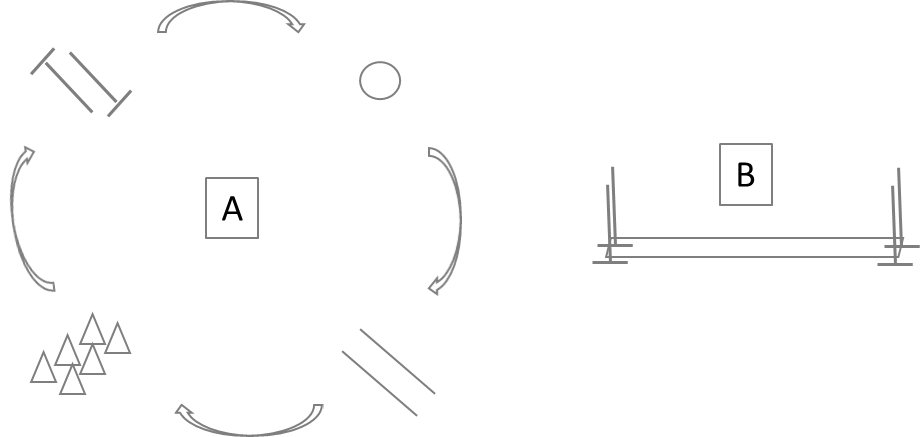
**Fiche d’observation :**

*L’élève est capable de …*

**N° 1 : … sauter de différentes manières**

**Matériel :**

* 6 piquets
* 1 cerceau
* 2 cordes
* 1 élastique
* 6 cônes
* liste de classe



**Descriptif :**

**Ex. A : Obstacles en cercle**

Faire un tour de salle en courant pour franchir les 4 obstacles (piquets couchés, cerceau, cordes, cônes) avec un pied d’appel, puis un tour dans l’autre sens.

**Ex. B : Elastique**

Enchaîner 10 sauts pieds serrés-écartés-serrés-… par-dessus un élastique très bas et à largeur d’épaule d’élèves (deux essais).

**Critères :**

**Ex. A : Obstacles en cercle**

* Rythme ininterrompu (ne pas freiner/s’arrêter avant ou après l’obstacle) ⮊ **1pt**
* Appel toujours sur un pied ⮊ **1pt**
* Pas plus de 1 obstacle touché sur les deux tours ⮊ **1pt**

**Ex. B : Elastique** (2 essais, le meilleur compte)

* Enchaînement de 10 sauts serrés-écartés sans interruption ⮊ **1pt**
* Aucun contact du pied avec l’élastique ⮊ **1pt**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **0 - 1 pt** | **2 pt** | **3 - 4 pt** | **5 pt** |

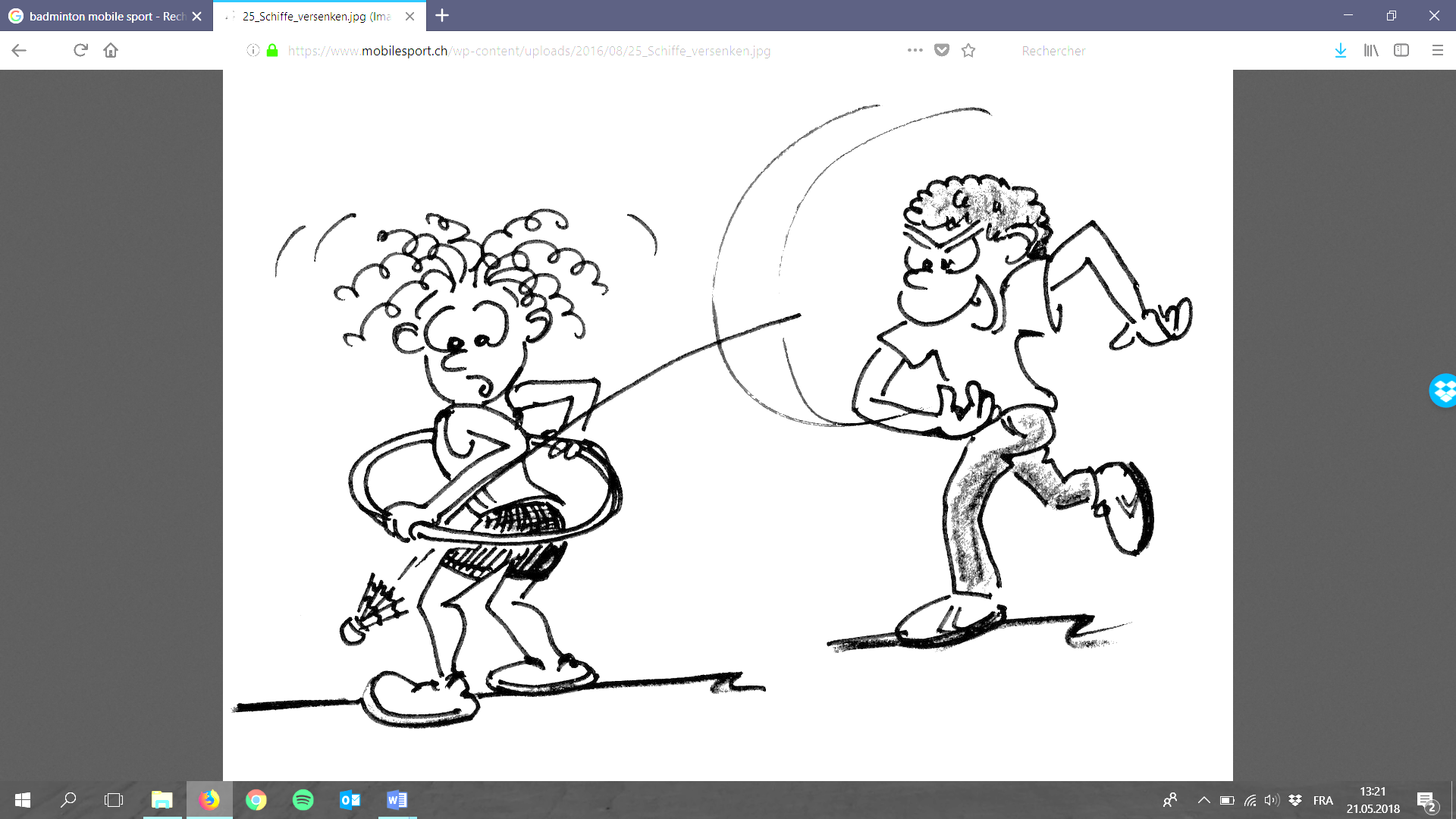
**Fiche d’observation :**

*L’élève est capable de …*

**N° 2 : … lancer (avec précision et loin)**

**Matériel :**

* volants de badminton
* tapis
* cerceaux
* liste de classe



**Descriptif :**

**Tirer à genoux**

Se mettre à genoux sur un tapis puis tirer 4 volants de badminton en visant l’intérieur d’un cerceau se trouvant en face de lui sur un tapis (environ 2m de distance). Tirer le volant à une main à la hauteur de sa tête et viser la cible avec l’autre main.

**Critères :**

* Performance du tir (2pt = dans le cerceau / 1pt = sur le tapis / 0pt = sur le sol) ⮊ **8pt**
* Tirer le volant à une main à la hauteur de sa tête ⮊ **2pt**
* Viser la cible avec la main qui ne tire pas ⮊ **2pt**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **0 - 4 pt** | **5 - 6 pt** | **7 - 9 pt** | **10 - 12 pt** |

**Fiche d’observation :**

*L’élève est capable de …*

**N° 3 : … avoir un comportement adapté (règles du fair-play)**

**Matériel :**

* cerceaux
* tapis
* liste de classe



**Descriptif :**

**Ex. A : Flaque d’eau**

Debout face à face, les deux élèves se tiennent par les bras (mains sur les biceps de l’adversaire). Entre eux se trouve une flaque d’eau (cerceau, corde, etc.). Chacun essaie de mettre le pied de son adversaire dans l’eau pour gagner la partie.

**Ex. B : Bascule ton adversaire**

Les deux élèves sont assis sur un tapis, dos à dos avec les jambes tendues et écartées, bras dessus bras dessous. Chacun essaie de faire basculer l’adversaire sur son côté droit (mettre un sautoir de couleur sur le tapis), jusqu’à ce que son épaule touche le sol.

**Ex. C : Mets-toi à genoux si tu peux**

Au départ, A est couché à plat ventre sur un tapis et B l’immobilise (en se couchant dessus par exemple). Au signal, A essaie de se mettre à genoux avec les bras en-dessus de sa tête. Ensuite les rôles sont inversés.

**Règles et rituels pour tous les jeux de lutte :** Enlever bijoux et chaussures, se saluer avant le combat, se féliciter à la fin du combat, définir un signal pour interrompre le combat si l’un des adversaires ressent une douleur (ex. stop), ne jamais faire mal à son adversaire, définir une durée pour chaque combat (environ 8 sec.).

**Critères :**

* Respecter les règles et les rituels ⮊ **1pt**
* Accepter les décisions de l’arbitre sans râler (enseignant ou élève) ⮊ **1pt**
* Ne jamais faire mal à son adversaire et le respecter ⮊ **1pt**
* Démontrer une attitude convenable en cas de victoire et de défaite ⮊ **1pt**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **0 - 1 pt** | **2 pt** | **3 pt** | **4 pt** |