



MODULE D'ÉVALUATION

De quoi s'agit-il ?

Les exemples de grilles et fiches d'évaluation proposées dans ce module font suite à celles décrites dans la fiche jaune (1.6.3.) et suivent le même mode opératoire.

- Ces exemples ne sont pas exclusifs. Tout enseignant est libre de s'en inspirer pour créer ses propres outils.

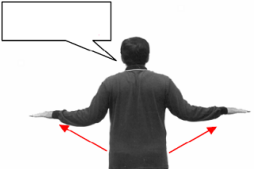
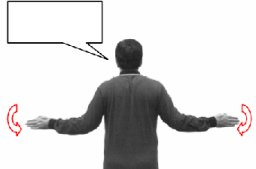



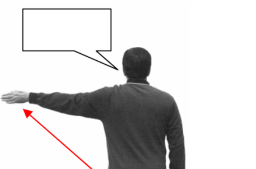



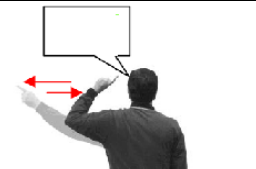
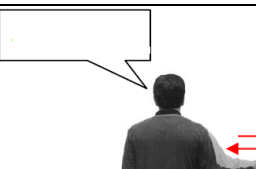

Exemple de fiche d'évaluation cognitive sur la compréhension de la convention au fleuret :

	QUESTIONS	REPONSES
1	VICTOR attaque le premier en marché-fente, il touche en surface valable. MATHIEU, avec un temps de retard se fend et touche aussi valable.	Priorité à l'attaque de Victor. Touche et point pour Victor
2	VICTOR attaque le premier en marché-fente, il touche non valable. MATHIEU, avec un temps de retard se fend et touche valable.	Priorité à l'attaque de Victor. Touche non valable pour Victor
3	BLANCHE attaque en premier. INES fait une parade riposte et touche valable.	Priorité à la riposte d'Inès. Touche et point pour Inès
4	BLANCHE attaque en premier. INES fait une parade riposte et touche valable pendant que BLANCHE fait une remise valable.	Priorité à la riposte d'Inès. Touche et point pour Inès
5	VIRGILE attaque en marché-fente et passe à côté de la cible. LUCA tend son bras et touche valable alors que VIRGILE touche en remise.	L'attaque passe, priorité à la contre-attaque de Luca. Touche et point pour Luca
6	ARNAUD et JUAN déclenchent des attaques en même temps. Ils touchent tous les deux.	Attaques simultanées. Pas de point et remise en garde à l'endroit de l'action.
7	ERNEST et AYMERIC déclenchent des attaques en même temps. ERNEST touche valable et AYMERIC touche non valable.	Attaques simultanées. Les 2 touchent mais pas de point accordé. Remise en garde à l'endroit de l'action
8	NATHAN et ALEX déclenchent des attaques en même temps. NATHAN touche valable alors que ALEX passe et touche ensuite en remise.	Attaques simultanées. Priorité à l'attaque qui touche directement. Touche et point pour Nathan.
9	ALIENOR attaque en premier. ARNAUD pare et riposte. ALIENOR pare la riposte et contre riposte, elle touche valable. Pendant cette contre riposte, ARNAUD touche en remise.	Priorité à la contre-riposte d'Aliénor. Touche et point pour Aliénor
10	LUCA attaque en premier. VIRGILE pare l'attaque mais sa riposte passe à côté. Ensuite LUCA et VIRGILE touchent en remisant en même temps.	Priorité à la remise d'attaque. Touche et point pour Luca



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple de fiche d'évaluation cognitive sur les gestes d'arbitrage :

<u>ANNONCE ?</u>	<u>SITUATION ?</u>	<u>ANNONCE ?</u>	<u>SITUATION ?</u>
			
			
			
			
			
			



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple de fiche d'évaluation cognitive formative sur la compréhension du glossaire :

	Terme spécifique	Décris avec tes mots...
1.	Position de main	
2.	Octave	
3.	Préparation d'attaque	
4.	Prise de fer	
5.	Battement	
6.	Attaque simple	
7.	Une-deux	
8.	Action défensive	
9.	Parade circulaire	
10.	Fente	
11.	Remise	
12.	Priorité	
<u>Évaluation et commentaires :</u>		



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple d'évaluation technique certificative au plastron :

Actions à réaliser	Focus
1. Effectuer plusieurs touches en allongeant le bras tout en restant sur place	Placement, précision
2. Se mettre à distance et toucher en allongeant le bras en marchant, puis en fente, puis en marché-fente.	Ajuster la distance.
3. De pied ferme, effectuer plusieurs touches par dérochement sur recherches de fer.	Doigté, précision.
4. Fermer les lignes successivement indiquées par l'enseignant avec sa lame (6-4-7-8).	Placement de main.
5. Sur présentation du fer de l'enseignant, engagement (au choix) suivi de moulinet et touche avec opposition. Différentes combinaisons de moulinets dans les 4 lignes et en variant l'axe de rotation (épaule, coude, poignet). + touche en opposition.	Déplacement de la main dans l'espace. Contrôle et conduite du fer.
6. Engagement de 6 et de 4 de l'enseignant, changer d'engagement puis toucher une cible restée ouverte en alternant l'action (coup droit, dégagement, coupé), au choix du tireur.	Coordination, décision, précision.
7. Engagement de 6 et de 4 de l'enseignant, changer d'engagement puis coulé et touche par coup droit ou dégagement en fonction de la résistance de la main de l'enseignant.	Doigté, conduite de pointe, sentiment du fer.
8. Sur la progression en marchant de l'enseignant, rompre en restant dans la distance de fente. Ensuite, éviter l'attaque en rompant et en agrandissant la distance.	Coordination et changement de rythme. Défense distance.
9. Sur l'attaque de l'enseignant, parer 6, 4, 7 ou 8 en fonction de la ligne menacée et riposter par coup droit ou dégagement au choix du tireur.	Choix de la parade, placement main, décision
10. Sur préparation ou attaque de l'enseignant, effectuer une contre-attaque directe sur cible découverte suivie d'une remise.	Identifier le déclenchement offensif adverse, réactivité, conduite de fer.
11. Sur attaque de l'enseignant, effectuer une contre-attaque directe sur cible découverte suivie d'une parade + ripostes variées.	
12. Départ hors distance d'action. Le tireur entre dans la distance et exécute une attaque par battement coup droit (l'enseignant est en garde main en sixte).	Prise de décision offensive, ajustement distance, coordination, précision
13. Idem en réglant le moment du déclenchement de l'attaque en fonction des déplacements de l'enseignant qui choisit de rester sur place, de rompre une ou plusieurs fois ou d'avancer sur le premier pas.	
14. Départ hors distance d'action, l'enseignant attaque successivement dans les différentes lignes sans les annoncer. L'élève pare de manière adéquate selon la nécessité et selon son choix (varier les parades).	Prise de décision défensive, prise de décision de riposte.
15. Départ hors distance. L'élève entre et sort de la distance d'attaque (préparation en « Z » et attaque par « battu-coup droit ». L'enseignant pare et riposte. Le tireur pare selon son choix et contre riposte dans une ligne ouverte.	Préparation distance en « Z », observation et adaptation.
16. Idem, l'enseignant reproduit la même parade que dans (15) mais le tireur la trompe par dégagement.	Adaptation.
17. De pied ferme. Le tireur ferme les lignes indiquées par l'enseignant avec son arme. Au commandement de l'enseignant, marché-fente en équilibre, maintenir la position de fente, retour en garde, redressement et salut.	Retour au calme, fin.



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple de grille d'évaluation technique certificative :

Nom, prénom de l'escrimeur.euse	Nom de l'observateur		Date et lieu de l'observation
<p>Échelle d'évaluation : l'observateur note ses observations au moyen des codes affichés, autant de fois qu'il l'estime nécessaire. Les codes ↑ et → sont positifs. Le code X est acceptable. Le code ↘ signale une lacune réelle dans la compétence observée. Pour chaque indicateur, l'évaluation donne une note finale. 4 notes finales négatives entraînent la nécessité de refaire le test.</p>			
	↑	Compréhension et excellence de l'exécution	
	→	Compréhension et exécution correcte	
	X	Compréhension mais l'exécution comporte quelques imprécisions ou hésitations	
	↘	Erreurs de compréhension et erreurs répétées dans l'exécution	
Indicateurs	Observations		Note finale
1. Compréhension des consignes et des situations.			
2. Coordination et équilibre dans les déplacements, fentes et retours en garde.			
3. Changement de rythme et ajustements de distance selon les situations.			
4. Placement de la main dans les positions 4-6-7-8 et en touchant dans les ≠cibles.			
5. Doigté, conduite de pointe et sentiment du fer.			
6. Efficacité (décision, vitesse et précision) dans les attaques simples.			
7. Efficacité dans les attaques composées (décision, vitesse et précision).			
8. Choix efficaces dans les parades et les ripostes (décision et précision).			
9. Enchaînements jusqu'à la contre-riposte (adaptation immédiate).			
10. Attaques composées en fonction de la parade observée dans l'action précédente (adaptation différée).			
Commentaire et note finale de l'observateur :			



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple de fiche d'évaluation formative d'arbitrage :

Rappel :

Le smiley :

- Le cercle : la compétence a été abordée. Les gestes et les commandements sont mémorisés (validation test écrit)

- Premier œil : essaye d'appliquer mais de manière irrégulière ($\geq 75\%$ d'erreurs et/ou hésitations)

- Deuxième œil : applique le critère avec une régularité moyenne ($\pm 50\%$ d'erreurs)

- Le nez : applique le critère avec une bonne régularité ($< 25\%$ d'erreurs)

- Le sourire : a pris de l'assurance et ne commet que très peu d'erreurs.



- 5 smileys complétés (sur les 7 critères) entraînent la validation de la compétence arbitrage.
- L'évaluation est faite régulièrement par observation lors des jeux et des assauts/matches arbitrés. Les tireurs peuvent être impliqués en leur demandant leur avis.

Critères	Smiley
Attitude : se tient droit et a une posture digne, un comportement neutre.	
Placement : se place bien pour avoir une bonne vue sur le jeu.	
Parle clairement et énonce les commandements correctement.	
Utilise les gestes correctement.	
Lit l'action correctement dans le jeu « attaque de la tour » et est juste dans les décisions.	
Lit l'action correctement lors d'un match en 4 ou 5 touches.	
Remplit correctement la feuille de poule .	
VALIDATION DE LA COMPÉTENCE	



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple de fiche d'évaluation certificative d'arbitrage :

Prénom - Nom du tireur - année de naissance	Noms de(s) observateurs	Dates d'observation
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
	4.	4.
	5.	5.

Critères	Appréciation
Attitude : se tient droit et a une posture digne, un comportement neutre.	
Placement : se place bien pour avoir une bonne vue sur le jeu.	
Parle clairement et énonce les commandements correctement.	
Utilise les gestes correctement.	
Lit l'action correctement dans le jeu « attaque de la tour » et est juste dans les décisions.	
Lit l'action correctement lors d'un match en 4 ou 5 touches.	
Remplit correctement la feuille de poule.	
VALIDATION DE LA COMPETENCE (préciser la date de la validation finale).	

Commentaire final de la personne qui a validé la compétence :

--