



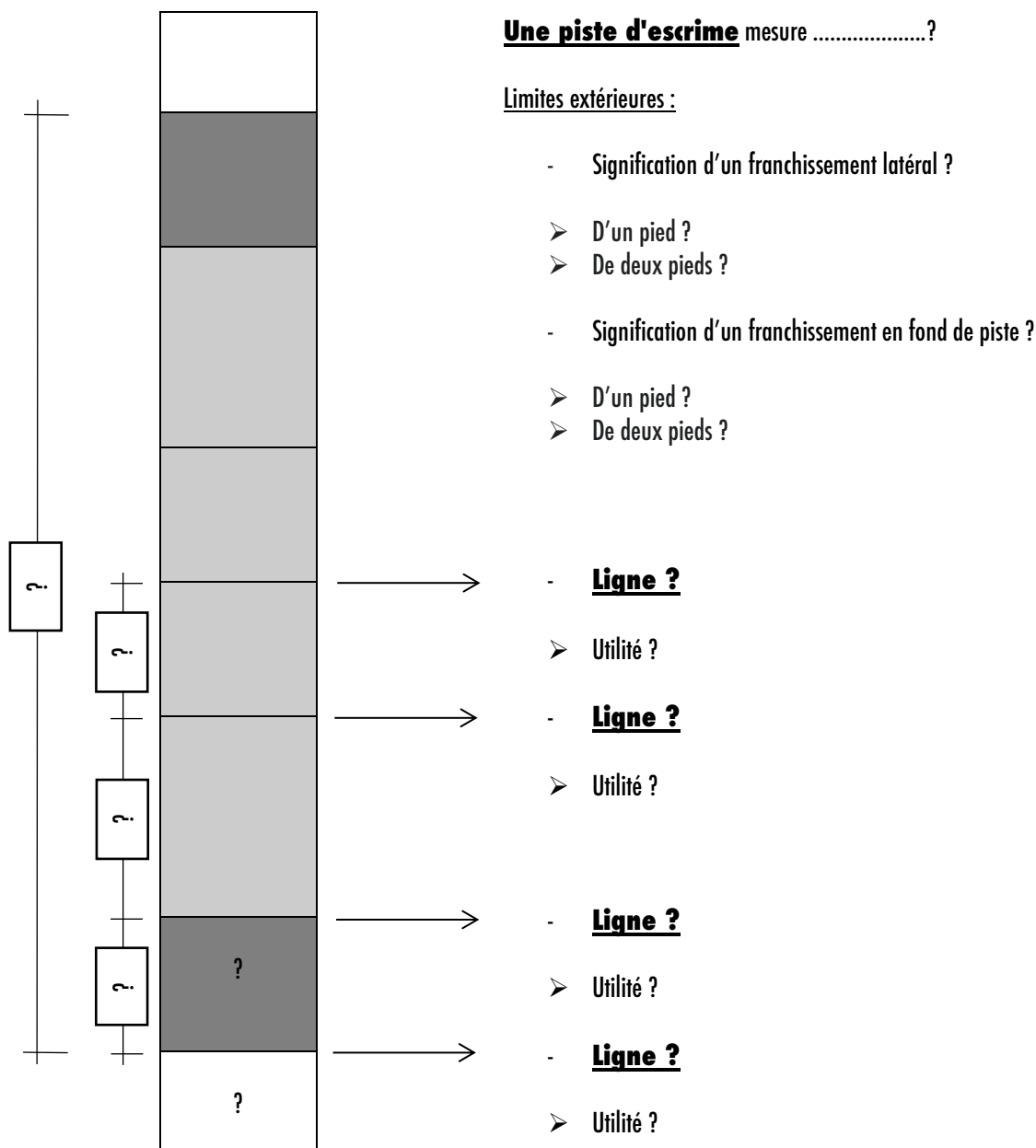
MODULE D'ÉVALUATION

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 orange (2.6.3.) 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 d'évaluation cognitive formative sur les règles des limites de la piste :





MODULE D'ÉVALUATION

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

	Terme spécifique	Description / signification
1.	Balestra	
2.	Passe arrière	
3.	Liement	
4.	Parade	
5.	Esquive	
6.	Fausse attaque	
7.	Invite	
8.	Pointe en ligne	
9.	Redoublement	
10.	Reprise	
11.	Flèche	
12.	Opposition	
<u>Évaluation et commentaires :</u>		



MODULE D'ÉVALUATION

Exemple d'évaluation technique certificative au plastron :

Actions à réaliser	Focus
1. Effectuer plusieurs attaques simples en remisant, reprenant ou redoublant l'action, en fonction de la réaction de l'enseignant.	Réactivité, ajuster la distance
2. Effectuer une fausse attaque suivie d'une seconde action offensive en fonction de la réaction défensive de l'enseignant.	Ajuster la distance, temps de réaction.
3. Sur la préparation offensive de l'enseignant, effectuer une invite ou fausse-parade pour volontairement orienter l'attaque adverse afin de placer une parade-riposte plus évidente.	Temps d'action, appréciation de la manœuvre.
4. Sur action offensive de l'enseignant, esquiver la touche en soustrayant la surface valable sans modifier la distance.	Proprioception, position dans l'espace.
5. Sur présentation du fer de l'enseignant, engagement (au choix) suivi de diverses manœuvres au fer telles que : enveloppements, croisés, liements ou oppositions. Suite à ces prises de fer, l'élève doit toucher dans différentes lignes.	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 en composant l'action sur base d'un doublé, d'un « une-deux » et toucher dans une ligne ouverte.	Coordination, décision, précision.
7. Sur préparation d'attaque de l'enseignant, sortir de la distance d'action et placer la pointe en ligne. Toucher en maintenant la ligne et par dérochement.	Doigté, conduite de pointe,
8. Sur la préparation d'attaque de l'enseignant, rompre en contre-attaquant manchette (dessus - dessous - intérieure - extérieure).	Identifier le déclenchement offensif adverse, réactivité, conduite de fer. Coordination.
9. Sur la préparation d'attaque de l'enseignant, rompre en contre-attaquant manchette (dessus - dessous - intérieure - extérieure) et ajouter une parade + riposte sur récupération distance de la jambe avant.	
10. Sur préparation ou attaque de l'enseignant, effectuer une contre-attaque directe ou dérobée sur tentative de prise de fer.	
11. Sur attaque de l'enseignant, effectuer une contre-attaque en opposition de fer.	Prise de décision offensive, ajustement distance, coordination, précision.
12. Départ hors distance d'action. L'élève entre dans la distance et exécute une attaque composée sur base d'une feinte de coup droit et d'un dégagement / coupé (l'enseignant est en garde main en sixte ou tierce).	
13. Départ hors distance d'action. L'élève entre dans la distance et exécute une attaque composée sur base d'une préparation au fer (battement ou pression) suivie d'une feinte de coup droit et d'un dégagement / coupé (l'enseignant est en garde main en sixte ou tierce).	Prise de décision défensive, composition et prise de décision de riposte.
14. Départ hors distance d'action, l'enseignant attaque en composant successivement dans les différentes lignes sans les annoncer. Le tireur compose ses parades de manière adéquate selon la nécessité et riposte.	
15. Départ hors distance. L'élève entre et sort de la distance d'attaque (préparation en « Z » et attaque par « battement-dégagement / coupé ». L'enseignant pare et riposte. L'élève pare selon son choix et contre riposte (direct / indirect) dans une ligne ouverte.	Préparation distance en « Z », observation et adaptation.



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
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.		↑	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. Changements de rythme et ajustements de distance selon les situations.				
4. Justesse du temps et de la manœuvre du placement de ligne.				
5. Doigté, conduite de pointe et sentiment du fer dans les préparations de type : « prises de fer ».				
6. Efficacité (décision, vitesse et précision) dans les contre-attaques.				
7. Efficacité dans l'exécution d'une seconde action offensive.				
8. Enchaînements efficaces dans les compositions de parades et les ripostes variées (décisions et précisions).				
9. Enchaînements jusqu'à la contre-riposte (adaptation immédiate).				
10. Varier les attaques composées ainsi que leurs préparations.				
Commentaire et note finale de l'observateur :				



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 les situations aménagées et est juste dans les décisions. Détermine l'action prioritaire.	
Lit l'action correctement lors d'un match en 4 ou 5 touches et décrit les phrases d'armes à l'aide de l'appareil électrique.	
Remplit correctement la feuille de poule et établit le classement final.	
VALIDATION DE LA COMPETENCE (préciser la date de la validation finale).	

Commentaire final de la personne qui a validé la compétence :