

Se battre - 7e à 9e année: Se battre (niveau A)

Le principal objectif de ce test est de respecter les règles et les rituels pour combattre de manière ludique.



Il faut commencer par énumérer les règles de combat de manière exhaustive et les respecter lors du jeu de la «Cigogne.»

Cigogne: jeu 1:1, essayer de se pousser hors de la surface (deux tapis).

Situation initiale: sautiller sur une jambe en tenant l'autre pied d'une main.

Règles: se toucher uniquement aux bras et aux épaules. Celui qui pose le pied par terre ou quitte la surface a perdu la manche. «Best of five.»

[Se battre \(niveau A\)](#) (pdf)

[Se battre \(niveau A\): Fiche d'évaluation](#) (xls)

Remarques générales

Les compétences disciplinaires se voient concrétisées au travers de trois niveaux: le niveau A - susceptible d'être atteint par presque tous les élèves, le niveau B - par la moyenne d'entre eux et le niveau C - par les meilleurs.

Les compétences disciplinaires et/ou les tests associés peuvent aussi servir à faire le point: Où se situent les élèves? Quelles compétences doivent être travaillées en premier lieu? Quelles compétences sont importantes pour les élèves? Sur la base de ces questions, une convention d'objectifs est établie avec les élèves: qu'est-ce qui est fait et voulu, quand et comment?

L'évaluation par l'enseignant d'une compétence doit être accompagnée le plus souvent possible par une évaluation personnelle de l'élève. Cette manière de procéder incite ce dernier non seulement à développer sa capacité de réflexion, mais encore à endosser des responsabilités.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO