

LUTTE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
NIVEAU 1 En situation de <i>combat</i> , utiliser ses ressources pour affronter un adversaire qui module son opposition (en fonction de consignes données) en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.		Trois <i>assauts</i> de 3 minutes (élèves de même niveau), 10 minutes de repos minimum entre deux <i>combats</i> . Opposition modulée ou non. Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les points marqués . Éthique et rituel définis. Cotation des actions , surface de combat, tenue : application du règlement de la lutte scolaire (UNSS).		
NIVEAU 2 En situation de <i>combat</i> gérer ses ressources en fonction des caractéristiques de l'adversaire pour conduire l'affrontement de façon individualisée.				
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
08/20	Efficacité : uniquement en situation de combat réel Fréquence d'attaques -Gestion de l'effort et du rapport de forces	Gagne 1 combat sur 3. Les attaques aboutissent rarement. Gère ses ressources uniquement en début de combat. En tant qu'adversaire : respect inégal des consignes.	Gagne 2 combats sur 3. Bonne fréquence d'attaques mais gestion inégale des ressources. En tant qu'adversaire : respect des consignes de modulation.	Gagne tous ses combats. Elève combatif et lucide (module l'intensité du combat). Bonne gestion des ressources. Opposition non modulée (respect absolu des consignes de sécurité).
08/20	Système d'attaque et de défense Diversité des attaques Liaison debout/sol Orientation/adversaire	Attaque en force : attaque et défend sans tenir compte des opportunités ou attend une opportunité favorable offerte. Attaque essentiellement dans l'espace avant. Lâche son adversaire dans la chute pour se rééquilibrer.	Les attaques sont de plus en plus dans le temps et moins en force. Attaque souvent dans la même direction. Les attaques s'effectuent dans l'espace avant ou en tournant le dos à l'adversaire. Lâche son adversaire pendant la chute dans des situations inhabituelles.	Attaque après avoir créé une opportunité favorable. Attaques variées et répétées pendant le combat. Techniques amples et rapides nécessitant une motricité élaborée. Attaque aussi dans l'espace arrière. Contrôle son adversaire pendant la chute.
04/20	Arbitrage Éthique et rituel	Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque combat. Se trompe parfois de valeur d'action. Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard.	Gère les sorties de tapis. Se trompe rarement de valeur d'actions, mais les applique parfois en retard.	Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de tapis. Applique les sanctions en cas de manquement.