

Grille d'évaluation : Cycle 4 Champ 2, Activité aviron Niveau 2 (après deux cycles de 8 à 12 séances)

<p>Compétence attendue soclée : Seul ou en équipage être capable d'adapter et de conduire des déplacements efficaces et sécuritaires. Construire de nouveaux repères liés aux spécificités de l'environnement et à l'utilisation d'un matériel mettant en jeu l'équilibration. Choisir les étapes du parcours adaptées à son niveau (type brevet de rameur).</p>		<p>Principe d'élaboration de l'épreuve : Le matériel utilisé sera du matériel type outrigger (Skiff - Double, Quatre de couple). Aucune limite de temps dans la réalisation de l'épreuve mais les tâches doivent être réalisées en continu. Chaque élève doit être évalué au minima sur le rôle de rameur. Chaque embarcation doit définir son parcours en choisissant un degré de difficulté pour chaque étape (voir fiche « savoir ramer »)</p> <p>Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves : Le parcours est balisé en amont et expliqué aux élèves. Epreuve : Embarquer, Se déplacer (en ligne droite, reculer, gérer ses trajectoires, tourner, toucher une bouée) s'arrêter, débarquer</p>			
Domaines / CG et Éléments du socle évalués	Compétence attendue	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<p>Domaine 1.4 ; CG1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience</p>	<p>Réaliser avec efficacité les différentes épreuves du parcours : Echelle de difficulté en fonction des couleurs effectivement réalisées et du type de bateau choisi.</p>	<p>Toutes les étapes réalisées sont rouges Ou Les étapes réalisées sont multicolores mais en bateau d'initiation.</p>	<p>Les étapes réalisées sont des 3 couleurs. Ou Les étapes réalisées sont vertes mais en bateaux d'initiation</p>	<p>Une majorité d'étapes réalisées est verte. Aucune étape n'est rouge.</p>	<p>En deux ou quatre de couple : Toutes les étapes réalisées sont vertes Ou En skiff : Une majorité d'étapes réalisées est verte. Aucune étape n'est rouge.</p>
<p>Domaine 2 ; CG 2 Les méthodes et outils pour apprendre Mettre en œuvre un projet Préparer, planifier une action et répéter un geste</p>	<p>Choisir son embarcation ainsi que les étapes adaptées à l'environnement et en fonction de ses capacités. S'installer dans le bateau (régler sa planche de pied)</p>	<p>Les épreuves choisies ne sont pas adaptées ; L'élève est en échec L'élève monte dans le bateau en l'état.</p>	<p>Beaucoup d'erreurs d'appréciation sont faites dans le choix des étapes L'élève ne sait pas s'installer mais identifie un problème.</p>	<p>Les épreuves sont adaptées mais quelques erreurs d'appréciation subsistent L'élève sait prendre des repères avant/arrière mais a besoin d'aide pour adapter sa planche de</p>	<p>Le choix des étapes (couleurs) est parfaitement adapté. L'élève sait régler sa planche de pieds.</p>

	Se déplacer efficacement et régulièrement	L'élève n'a pas assez travaillé pour exploiter ses capacités	L'élève réalise des actions non adaptées et non efficaces (direction aléatoire ; faible amplitude ; manque de rythme)	pied. L'élève est globalement efficace à l'intérieur de l'équipage mais le geste est irrégulier (amplitude et rythmes changeants)	L'élève est efficace à l'intérieur de son équipage (amplitude, actions propulsives efficaces)
Domaine 3 ; CG 3 La formation de la personne et du citoyen ; Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (coacher, observer)	S'entraider et tenir compte des compétences de chacun / Communiquer. Adopter des rôles différents	L'élève ne veut pas coopérer avec d'autres. L'élève ne sait pas s'autoévaluer.	L'élève n'adapte pas sa gestuelle aux autres en équipage Il ne sait pas observer des critères simples	L'élève assume un rôle déterminé au préalable : il applique les consignes liées à son rôle mais n'est pas force de proposition	L'élève assume les différents rôles (observateur, coach, barreur) ; il communique, encourage, dirige et donne des conseils
Domaine 4 ; CG 4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique raisonnée : identifier les effets de l'effort sur son habileté technique et afin de préserver sa santé	Respecter les règles de sécurité. Gérer son effort	L'élève ne connaît pas les règles de sécurité et / ou n'applique pas les consignes L'élève ne produit pas l'effort nécessaire à la réalisation du travail demandé	L'élève applique les consignes de sécurité mais ne sait pas agir en cas d'urgence (prévenir, scier) L'élève ne produit pas un effort adapté à la situation notamment sur du travail plus soutenu	L'élève applique toujours les consignes de sécurité mais ne sait pas s'arrêter efficacement en cas d'urgence L'élève gère son effort mais la technique et la cadence ne sont pas toujours adaptées. Il sait prendre ses pulsations.	Respecte et applique toujours les consignes de sécurité. Il est efficace face au risque de collision (anticipe, prévient, scie) L'élève gère son effort en adaptant l'intensité et la cadence au travail demandé. Il sait prendre des repères d'intensité (pulsations)
Domaine 5 ; CG 5 S'approprier une culture physique : connaître un nouvel environnement avec utilisation d'un matériel inhabituel	Manipuler le matériel en adoptant des gestes et des postures adaptés et en agissant grâce aux bras de levier Savoir manipuler son embarcation pour se préparer à une épreuve type course	Manipulation des bateaux qui met en péril l'élève et le matériel L'élève ne connaît pas les manœuvres qui permettent de se préparer à une course	L'élève est souvent repris pour mauvaise manipulation, ou mauvais placements L'élève a besoin de consignes pour se mettre en place et s'aligner	Globalement l'élève connaît et utilise la manipulation correcte du matériel L'élève sait manœuvrer mais en plusieurs fois.	L'élève prend soin du matériel et de lui-même à tous moments L'élève sait organiser les actions de manière chronologique pour s'aligner.



Parcours du « savoir ramer » Cycle 4 Niveau 2

BATEAU INITIATION SKIFF DOUBLE QUATRE DE COUPLE

Composition équipage :

Rameur 1 :	Rameur 2 :	Rameur 3 :	Rameur 4 :	Barreur :
------------	------------	------------	------------	-----------

Je choisis mon parcours en empruntant les couleurs de mon choix pour réaliser les différentes étapes

EMBARQUER

Je monte en bateau avec une aide qui stabilise mon embarcation

1

Je suis seul pour monter mais avec aide pour éloigner le bateau

1

J'embarque seul ou sous les commandements du barreur ou du coéquipier

S'INSTALLER

Je demande à une aide qu'elle vérifie si mes réglages de barre de pied sont adaptés.

2

Je vérifie l'éloignement de ma barre de pied en prenant des repères sur la position arrière et demande une aide pour les adapter

2

Je vérifie l'éloignement de ma barre de pied en prenant des repères sur la position arrière et je les adapte

SE DIRIGER / REAGIR A UN SIGNAL

Je me dirige vers une bouée sans toujours garder le bon cap.

3

Je me dirige vers une bouée mais doit réadapter sans cesse ma trajectoire J'applique les sens de circulation et les codes de priorité

3

Je me dirige vers une bouée en respectant les sens de circulation et les codes de priorité

Au signal « stop », j'arrête de ramer et je freine mon embarcation

4

Au signal « stop », j'arrête mon embarcation en plusieurs secondes

4

Au signal « stop », j'arrête immédiatement mon embarcation en « sciant »

SEFFECTUER UN ½ TOUR

J'effectue un demi tour en ramant ou en dénageant babord ou tribord avec l'autre palette à plat

5

J'effectue un demi tour sur place en ramant et dénageant alternativement babord/tribord et avec une palette à plat

5

J'effectue un demi tour sur place en ramant et dénageant simultanément babord/tribord

RECULER / TOUCHER UNE BOUÉE

Je recule en dénageant à l'aide des bras

6

Je recule en dénageant à l'aide des bras et en ligne droite

6

Je recule en dénageant à l'aide des bras et des jambes et en ligne droite

J'approche ma pointe arrière de la bouée sans parvenir à la toucher

7

Je touche une bouée avec la pointe arrière après 2 ou 3 essais

7

Je touche une bouée avec la pointe arrière en ayant effectué une approche délicate.

S'ORIENTER / S'ALIGNER

J'oriente mon bateau dans la direction voulue

8

J'aligne mon bateau dans mon couloir après de nombreuses manoeuvres

8

J'aligne et je stabilise mon bateau dans la direction de mon couloir

RAMER

Sur une distance de 200m, je rame en réalisant plusieurs arrêts pour réajuster ma trajectoire

9.1

Sur une distance de 200m, je rame en réalisant 1 arrêt pour en réajuster ma trajectoire

9.1

Sur une distance de 200m, je rame en continu en gardant une trajectoire rectiligne

J'ai une amplitude minimaliste

9.2

Je rame avec une amplitude aléatoire

9.2

Je garde une amplitude maximale.

Je rame avec un temps de propulsion équivalent au temps de glisse

9.3

Je rame avec un temps de propulsion et un temps de glisse 1/3 ; 2/3

9.3

Je propulse mon bateau à chaque coup et laisse un temps de glisse

DEBARQUER

J'accoste avec aide et je descends du bateau en prenant appuis sur une aide

10

J'accoste avec aide et je descends seul du bateau stabilisé par une aide

10

J'accoste et je descends seul du bateau ou sous les ordres