

Situation de référence : S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat à genoux, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

CA4: Lutte 6^{ème}

Evaluation des compétences	MI	MF	MS	TBM
MOTRICITÉ	CG1.1 - Etre capable de s'engager dans des actions défensives			
	Sors de l'aire de combat quand il se sent en danger ou abdique au contact de l'adversaire.	Offre une résistance à l'adversaire (en éloignant ses appuis) mais une fois sur le dos abdique.	Utilise tous les moyens à sa disposition pour éviter la mise en danger et l'immobilisation	Persévère et essaye de changer de statut (défenseur vers attaquant) pour inverser la situation.
	CG1.2 - Savoir s'organiser et porter des attaques variées			
	Ne porte aucune attaque. Ne fait que défendre	Porte très souvent la même attaque ou Pousse/tire son adversaire.	Attaques variées mais pas toujours efficaces.	Attaques variées et fonction de l'adversaire. Evolue pendant le combat.
	CG1.3 - Etre performant			
	Elle est fonction du nombre de combat gagné/match perdu et du niveau général du terrain sur lequel ils sont.			
	Aucun combat gagné	combats gagnés < combats perdus	Combats gagnés > combats perdus	Tous les combats gagnés
LES OUTILS	CG2.2 - Etre capable d'enchaîner les actions pour immobiliser son adversaire (utilisation des finales)			
	Peu d'action portée	Temps d'arrêt entre la chute et l'immobilisation. Essaie d'utiliser une finale sans être efficace.	N'enchaîne pas toujours les actions mais parviens à immobiliser son adversaire: 1 ou 2 types de finales.	Enchaîne les actions et utilise différentes finales en fonction de la situation et/ou de l'adversaire.
LA CITOYENNETE	CG3.1 - Etre capable d'assumer différents rôles sociaux (arbitre, recueil des données, citoyen)			
	1 des 4 critères	2 des 4 critères	3 des 4 critères	Annonce claire et précise (commandements)/ Décisions arbitrales justes/ Arbitrage impartial / Recueil du score (juge)
LA CULTURE	CG5.2 - S'approprier la culture de l'opposition (rituel, cérémonial,...)			
	1 des 4 critères	2 des 4 critères	3 des 4 critères	Applique les commandements / s'approprie le vocabulaire de la lutte (finale, retournement, mise en danger...)/respect des règles de sécurité/ Respect de l'autre