

<b>Cycle</b>	<b>3</b>	<b>Champ</b>	<b>4</b>	<b>Classe</b>	<b>6ème</b>	<b>Activités</b>	<b>Sport de combat</b>	<b>Horaire</b>	<b>14h</b> 11 x 1h20 effective
<b>Attendus de fin de cycle visés</b>			<b>Compétence attendue visée</b>			<b>Descriptif de l'épreuve</b>			
<p>En situation aménagée, <b>S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</b></p> <p>-Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>-Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>-Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>-Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>			<p>En situation d'assaut aménagé, s'opposer pour gagner la rencontre. <b>Toucher à bonne distance en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, parer les attaques adverses et riposter rapidement.</b></p> <p><b>Respecter son adversaire et l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur et faire appliquer le règlement.</b></p>			<p><b>Après un échauffement, l'élève est placé dans un groupe de niveau et de gabarits équivalents « égalité des chances ». Chaque élève effectue 2 assauts à thème de 2 reprises d'1'30'' avec 1' de récupération entre chaque reprise. Enceinte de 4X4m. <u>Pour l'élève A (évalué prioritairement): Toucher à bonne distance principalement en pied avec <u>1 ou 2 coups</u> en contrôlant ses touches (ne pas faire mal et ne pas faire mal à B) avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement. <u>Pour l'élève B : ne pas être touché et riposter avec <u>1 ou 2 coups</u>. Changement des rôles à la seconde reprise. Possibilité d'une 3<sup>ème</sup> reprise « libre » avec des attaques de <u>2 coups maximum</u> pour limiter le traitement informationnel. Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur avec un outil spécifique « réglette de jugement». ». Chaque touche vaut 1 point. Ce point sera bonifié (doublé) si A n'est pas touché par la riposte de B. Arbitrer en identifiant et en appliquant le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés. Alternance des rôles d'arbitre et de juge.</u></u></b></p>			
<b>ÉLÉMENT A ÉVALUER</b>					<b>NIVEAUX DE MAITRISE</b>				
<b>PAR L'EPS</b>	<b>EN EPS</b>				<b>Insuffisant</b>	<b>Fragile</b>	<b>Satisfaisant</b>	<b>TB maîtrise</b>	
<b>SOCLE</b>	<b>Compétences travaillées</b>	<b>CA</b>	<b>APSA</b>	<b>Points</b>					
<b>D1 (D1.4)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li> <li>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.</li> </ul>	<b>Conduire un affrontement</b>	<b>Efficacité dans le gain du rapport de force</b>	<b>8</b>	Technique et tactique non adaptées au rapport de force. Gère très mal ses ressources et s'épuise rapidement ou aucune dépense énergétique.	Technique et tactique adaptées partiellement au rapport de force. Gère moyennement ses ressources sans réelle efficacité.	Technique et tactique souvent adaptées au rapport de force. Gère correctement ses ressources pour être efficace.	Technique et tactique très souvent adaptées au rapport de force permettant de prendre l'avantage. Gestion efficace de ses ressources.	
<b>D2</b> <b>D5</b>	<p>Apprendre par l'action, l'observation et l'analyse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li>Mobiliser ses ressources de façon optimale (prendre des repères sur soi pour contrôler ses actions)</li> <li>S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique.</li> </ul>	<b>Maîtriser un affrontement interindividuel</b>	<b>Gain des reprises</b> <b>Efficacité en attaque et en défense</b>	<b>2</b> <b>6</b>	1 reprise  En déséquilibre « s'écrase sur chaque attaque », de grosses difficultés à doser la puissance et à être distance pour toucher réglementairement. Les coups sont « balancés », pas de phase d'armé. Ne parvient pas à stopper son adversaire. L'absence de garde ne permet ni parade ni riposte.	2 reprises  L'équilibre adopté permet d'attaquer et de se défendre par moment. Les distances sont en cours de construction. Les coups sont quelquefois armés et contrôlés. Parvient par moment à stopper son adversaire. Adopte une garde qui lui permet de se protéger sans riposter.	3 reprises  L'équilibre adopté permet d'attaquer et de se défendre avec efficacité. Les distances sont par moment en cours de construction. Les coups sont armés et contrôlés. Parvient souvent à stopper son adversaire avec une garde contrôlée.	4 reprises  Equilibré sur ses appuis. Les distances de touche sont très souvent respectées en armant et réarmant les coups. Contrôle toutes ses touches. Utilisation de coups d'arrêt pour stopper son adversaire avec les segments avant. La garde permet de riposter.	
<b>D3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assumer des rôles sociaux dans la pratique : arbitre, juge, observateur, aide.</li> </ul>	<b>Conduire l'affrontement en le dirigeant et en le jugeant</b>	<b>Efficacité dans les rôles d'arbitre et de juge</b>	<b>4</b>	<b>Arbitre</b> : quasi-inexistant (aucun geste approprié). <b>Juge</b> : Ne reconnaît pas une touche valable.	<b>Arbitre</b> : quelques hésitations (mauvaise gestualité). <b>Juge</b> : Reconnaît peu souvent une touche valable.	<b>Arbitre</b> : dirige correctement l'assaut <b>Juge</b> : Reconnaît une touche valable. Rend souvent la bonne décision.	<b>Arbitre</b> : dirige avec efficacité l'assaut (remarques-gestualité) <b>Juge</b> : rend très souvent la bonne décision.	

Cycle 4 classe de 5 ou 4 <sup>ème</sup>	Savate boxe française	Champ 4 d'apprentissage
Attendus de fin de cycle visés	Compétence attendue visée	Descriptif de l'épreuve
<p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</p> <p>-Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>-Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer.</p> <p>-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p>	<p>En situation d'assaut semi-libre, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire PRINCIPALEMENT avec des techniques en pied en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.</p> <p>Respecter son adversaire, l'arbitre et les juges. Juger avec précision et arbitrer dans le respect du règlement.</p>	<p>Les élèves sont par groupe de 3 pour s'échauffer en semi- autonomie (circuit training «30''-30''» pendant 15') + en situation de boxe en partenariat. Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (4X4m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronomètreur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 2 assauts de 3 X1'15'. 1<sup>ère</sup> reprise : B à l'initiative de l'attaque avec 1 ou 2 coups. A (évalué prioritairement) cherche à ne pas se faire toucher et toucher avec 1 ou 2 coups. Armes et cibles aux choix de l'enseignant évaluateur. 2<sup>ème</sup> reprise : inversion des rôles. 3<sup>ème</sup> reprise : « libre » avec des attaques et ripostes de 2 coups maximum pour limiter le traitement informationnel. 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal. Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge (outil spécifique « réglette de jugement- La touche vaut 1 point quelque soit la cible », et de chronomètreur en suivant la fiche de tournoi. Les armes autorisées en pied sont : le fouetté, le chassé latéral, coup de pied bas. Cibles : ligne basse et médiane. En poing : UNIQUEMENT le direct – Cibles : front (voir épaules si l'élève porte des lunettes ou appareil d'orthodontie) + corps.</p>

ÉLÉMENT A ÉVALUER					NIVEAUX DE MAITRISE			
PAR L'EPS	EN EPS				Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	TB maîtrise
SOCLE	Compétences travaillées	CA	APSA	Points	10 points	25 points	40 points	50 points
<b>D1(D1.4) +D5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mobiliser, en les optimisant ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</li> <li>acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li> <li>Se situer au regard de la pratique sociale</li> </ul>	<b>Conduire un affrontement</b>	<b>Efficacité dans le gain du rapport de force</b>	<b>6</b>	Techniques en pied très limitées avec peu ou pas d'intentions tactiques : Ressources mal exploitées. Ne peut basculer le rapport de force en sa faveur.	Techniques en pied peu variées. Quelques intentions tactiques. Ressources mobilisées sommairement.	Techniques en pied et poing très souvent maîtrisées. Intentions tactiques très présentes. Ressources mobilisées pleinement.	Techniques en pied et poing maîtrisées. Intentions tactiques efficaces. Ressources bien développées.
			<b>Gain des reprises</b>	<b>2</b>	1 reprise			
<b>D2 et D4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li>Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage (de performance/ses ressources)</li> <li>S'échauffer de façon pertinente</li> </ul>	<b>Maîtriser un affrontement interindividuel</b>	<b>Efficacité en attaque et en défense</b>	<b>6</b>	Les touches sont « isolées » et pas toujours réglementaires : distance, contrôle et trajectoires. Utilisation uniquement des segments arrière.	Intention de toucher sans se faire toucher (souvent les mêmes cibles), sans pouvoir réellement riposter. Utilisation de 1 ou 2 segments.	Intention de ne pas être touché et toucher (plus en pied) avec une certaine efficacité. Utilisation de 2 segments.	N'est pas touché et touche souvent (en poing-pied/ou pied/poing) avec efficacité. Utilisation de 2 voir 3 segments.
			<b>Pertinence de l'échauffement</b>	<b>2</b>	Inexistant ou bâclé	Peu méthodique	Méthodique	Complet et en lien avec la savate
<b>D3 +D5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecter, et faire respecter les règles et règlements</li> <li>Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet (tournoi)</li> <li>Respecter la forme de pratique</li> </ul>	<b>Conduire l'affrontement en le dirigeant Et en le jugeant</b>	<b>Efficacité dans les rôles d'arbitre et de juge</b>	<b>4</b>	<b>Arbitre</b> : n'assure pas toujours la sécurité des tireurs. <b>Juge</b> : données non fiables. Ne peut rendre de bonnes décisions.	<b>Arbitre</b> : assure la sécurité des tireurs. <b>Juge</b> : données pas souvent fiables. Rend peu souvent de bonnes décisions.	<b>Arbitre</b> : réagit légèrement en retard en cas de faute. <b>Juge</b> : données assez fiables et peut rendre de bonnes décisions.	<b>Arbitre</b> : réagit rapidement en cas de faute. <b>Juge</b> : données fiables et rend souvent de bonnes décisions.

Cycle 4 classe de 3ème		Savate boxe française			Champ 4 d'apprentissage			
Attendus de fin de cycle visés		Compétence attendue visée			Descriptif de l'épreuve			
<p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>-Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>-Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer.</p> <p>-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p>		<p>En situation d'assaut, s'opposer pour gagner le combat. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire en enchaînant (2 ou 3 coups maximum) et en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.</p> <p>Respecter son adversaire, l'arbitre et les juges.</p> <p>Juger avec précision et arbitrer dans le respect du règlement et dans le bon « timing ».</p>			<p>Les élèves sont par groupe de 3 pour s'échauffer en autonomie (circuit training «30''-30''») pendant 15') + en situation de boxe en partenariat. Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (5X5m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométrateur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 2 assauts de 2X1'30 (possibilité d'assauts à thème selon les groupes). 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal.</p> <p>Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge et de chronométrateur en suivant la fiche de tournoi. Les armes autorisées en pied sont : le fouetté, le chassé latéral, coup de pied bas et le revers latéral. En poing : direct et crochet.</p>			
ÉLÉMENT A ÉVALUER					NIVEAUX DE MAITRISE			
PAR L'EPS	EN EPS							
SOCLE	Compétences travaillées	CA	APSA	Points	Insuffisant 10 points	Fragile 25 points	Satisfaisant 45 points	TB maîtrise 50 points
D1(D1.4) +D5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mobiliser, en les optimisant ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</li> <li>acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li> <li>Se situer au regard de la pratique sociale</li> </ul>	Conduire un affrontement	Efficacité dans le gain du rapport de force	6	Quelques actions permettant de toucher son adversaire. Commence à s'adapter à ses adversaires en ayant quelques intentions tactiques : Ne peut basculer le rapport de force en sa faveur.	Volume d'enchaînements moyens pour marquer des points. S'adapte aux situations d'opposition avec des plans technico-tactiques pas toujours appropriés. Bascule rarement le rapport de force en sa faveur.	Volume d'enchaînements acceptable mais simples pour marquer des points. S'adapte aux situations d'opposition avec des plans technico-tactiques efficaces. Bascule souvent le rapport de force en sa faveur.	Efficacité réelle des enchaînements pour marquer des points. S'adapte aux situations d'opposition avec des plans technico-tactiques appropriés : Ne pas être touché et toucher. Bascule très souvent le rapport de force en sa faveur.
			D2 et D4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li>Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage (de performance/ses ressources)</li> <li>S'échauffer de façon pertinente</li> </ul>	Maîtriser un affrontement interindividuel	Gain des reprises	2	1 reprise
Efficacité dans les enchaînements	6	Intention de toucher sans se faire toucher, sans pouvoir réellement enchaîner. Les touches « isolées » ne sont pas toujours réglementaires : distance, contrôle et trajectoires. Utilisation de 1 ou 2 segments.				Intention d'enchaîner sur différentes lignes (basse, médiane et haute) avec différentes armes avec quelques réussites. Utilisation de 2 segments.	Réalisation d'enchaînements simples en attaque et en défense, en s'adaptant à l'adversaire. Touches contrôlées et à distance. Change rarement de rythme. Utilisation de 2 ou 3 segments.	Réalisation d'enchaînements opportuns en attaque et en défense, en s'adaptant à l'adversaire. Touches contrôlées et à distance. Est capable de changer de rythme pour surprendre son adversaire. Utilisation de 3 ou 4 segments.
D3 +D5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecter, et faire respecter les règles et règlements</li> <li>Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet (tournoi)</li> <li>Respecter la forme de pratique</li> </ul>	Conduire l'affrontement en le dirigeant Et en le jugeant	Pertinence de l'échauffement	2	Inexistant ou bâclé	Parcelaire	Complet mais sans lien avec la Savate	Complet et en lien avec la savate
			Efficacité dans les rôles d'arbitre et de juge	4	Arbitre : n'assume pas toujours la sécurité des tireurs. Juge : données non fiables. Ne peut rendre de bonnes décisions.	Arbitre : assure la sécurité des tireurs. Juge : données souvent fiables. Peut rendre de bonnes décisions.	Arbitre : réagit souvent dans le « timing » en cas de faute. Juge : données fiables et rend souvent de bonnes décisions.	Arbitre : réagit très souvent dans le « timing » en cas de faute. Juge : données fiables et rend très souvent de bonnes décisions.