

COMPETENCES ATTENDUES			PRINCIPES DELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>N1</b> :Rechercher le gain d'un assaut en construisant sa touche en réalisant des attaques directes ou indirectes, des parades ripostes et parfois des contres ripostes face à des adversaires dont le niveau est identifié.</p> <p><b>N2</b> : Rechercher le gain d'un assaut en tenant compte de l'observation des actions de son adversaire à partir d'un projet tactique.</p>			L'élève dispute au moins deux assauts contre des élèves de la même classification de handicap ou de la plus proche. Si ses adversaires sont valides, ceux-ci sont des élèves plastrons		
points		Elem à Évaluer	niveau 1 non atteint	niveau 1 atteint	niveau 2 atteint
10	Mise en œuvre tactique	Attaque	1 Touche peu souvent son adversaire. Perçoit la distance qui lui permet de toucher en fente.	2 à 3 Augmente et varie les cibles à toucher. Prépare ses attaques en se déplaçant. Quant son attaque est paré, il réalise parfois des contres ripostes.	4 à 5 Il réalise des attaques simples, composées et au fer. Il enchaîne l'échange jusqu'à la contre riposte. Il adapte son jeu aux actions et aux réactions de son adversaire.
		Défense	1 Parades maîtrisées, peu souvent suivis de riposte. Les déplacements permettent de garder la distance.	2 à 3 Les parades sont suivis de ripostes. L'échange va parfois jusqu'à la contre riposte	4 à 5 Il réalise les parades adaptées aux attaques de son adversaire. Réalise parfois des parades indirectes ou composées pour tromper la défensive adverse.
4	Arbitrage		0 Donne les commandements de debut et fin de combat. Voit les touches qui sont portées	1 reconnait une attaque une parade-riposte.maîtrise le déroulement du combat	2 analyse correctement une phrase d'arme. Fait la différence entre une attaque au fer et une Parade-riposte
	Analyse et stratégie		0 analyse inexistante du jeu de l'adversaire	1 analyse du jeu de l'adversaire avec réponses + ou - adaptées	2 s'adapte et met en jeu une stratégie lucide
6	Gain des rencontres		0 à 2 peu de touches marquées	3 à 4 construit la touche par des actions simples en jouant sur la notion de rythme	5 à 6 construit la couche en préparant ses actions en fonction de son adversaire