

Cycle	3	Champ	4	classe	6ème	Activité	SBF Sport de combat	Horaire	14h 10 x 1h20 effecti
		<b>Attendus de fin de cycle visés</b>  En situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque. -Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. -Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. -Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.		<b>Compétence attendue visée</b>  En situation d'assaut aménagé, s'opposer pour gagner la rencontre. 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.  Respecter son adversaire et l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur et faire appliquer le règlement.		<b>Evaluation ou situation repère + Permis du fouetté</b>  Après un échauffement, l'élève est placé dans un groupe de niveau et de gabarits équivalents. Chaque élève effectue 2 assauts à <u>thème</u> de 2 reprises d'1'30'' avec 1' de récupération entre chaque reprise. Enceinte de 4m X 4m. <u>Pour l'élève ROUGE (évalué prioritairement)</u> : Toucher à bonne distance principalement en pied avec <u>1 ou 2 touches</u> contrôlées (ne pas faire mal et ne pas faire mal à élève BLEU) 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</u> : Ne pas être touché et riposter avec <u>1 ou 2 touches</u> . Changement des rôles à la seconde reprise. Possibilité d'une 3 <sup>ème</sup> reprise « libre » avec des attaques de <u>2 touches 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 cliquet ou tablette. Chaque touche vaut 1 point pour les directs et 2 pts pour les pieds. Arbitrer en identifiant et en appliquant le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés. Alternance des rôles d'arbitre et de juge.			

*Permis du fouetté: cf document en annexe*

PAR L'EPS	ÉLÉMENT A ÉVALUER				NIVEAUX DE MAITRISE			
	EN EPS				A besoin	Fragile	Satisfaisant	TB dépassé
<b>SOCLE</b>	<b>Compétences travaillées</b>	CA et élément Signifiants	APSA	Points	<b>MOUCHE</b>	<b>ESCRIMEUR</b>	<b>MOUSTIQUE</b>	<b>GUEPE</b>
<b>D1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li> <li><input type="checkbox"/> Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</li> </ul>	<b>Conduire un affrontement</b> S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques	<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 efficiente de ses ressources.
<b>D2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Apprendre par l'action, l'observation et l'analyse.</li> <li><input type="checkbox"/> Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li><input type="checkbox"/> Mobiliser ses ressources de façon optimale (prendre des repères sur soi pour contrôler ses actions)</li> <li><input type="checkbox"/> S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique.</li> </ul>	<b>Maîtriser un affrontement interindividuel</b> Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre Situer et se situer dans le temps et	<b>Gain des reprises</b>	<b>2</b>	1 reprise	2 reprises	3 reprises	4 reprises
<b>D5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Assumer des rôles sociaux dans la pratique : arbitre, juge, coach.</li> </ul>	<b>Efficacité en attaque et en défense</b> Conduire l'affrontement en le dirigeant et en le jugeant		<b>6</b>	En déséquilibre « s'écrase sur chaque attaque », de grosses difficultés à doser la puissance et à être à bonne 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.	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 riposte.	L'équilibre adopté permet d'attaquer et de se défendre avec efficacité. Les distances sont par moment en cours de construction. Les touches sont armées et contrôlées. Parvient souvent à stopper son adversaire avec une garde contrôlée.	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>			<b>Arbitre coach Fantôme</b>		<b>Arbitre Coach bleu</b>	<b>Coach arbitre</b>	<b>Arbitre Coach-Officiel</b>	
			<b>Efficacité dans les rôles d'arbitre-juge et coach</b>	<b>4</b>	Arbitre : applique peu les commandements (aucun geste approprié). Juge : Ne reconnaît pas une touche valable. Ne conseille pas	Arbitre : quelques hésitations (mauvaise gestuelle). Juge : Reconnaît peu souvent une touche valable. Coach apporte une aide dans sa description	Arbitre : dirige correctement l'assaut. Bonne gestuelle. Juge : Reconnaît une touche valable. décision. Conseils sont approximatives et encourage	Arbitre : dirige avec efficacité l'assaut (remarques-gestuelle) Juge : rend très souvent la bonne décision Conseils sont efficace pour toucher et encourage son camarade

Cycle 4 classe de 5 <sup>ème</sup> ou 4 <sup>ème</sup>	Savate boxe française	Champ 4 d'apprentissage					
Attendus de fin de cycle visés	Compétence attendue visée	Evaluation ou situation renière + termis du fouetté					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</li> <li>- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</li> <li>- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer.</li> <li>-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</li> </ul>	<p><b>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.</b></p> <p><b>Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.</b></p> <p><b>Respecter son adversaire, l'arbitre et les juges. Juger avec précision et arbitrer dans le respect du règlement.</b></p>	<p>Les élèves sont par groupe pour s'échauffer en semi- autonomie (cordes à sauter, rituel 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 (4m X 4m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 caméraman. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 3 assauts de 2 X 1'30''. 1<sup>ère</sup> reprise : B a l'initiative de l'attaque avec 1 ou 3 touches. A (évalué prioritairement) cherche à ne pas se faire toucher et toucher avec 1 ou 3 touches. Armes et cibles aux choix de l'enseignant évaluateur. 2<sup>ème</sup> reprise : inversion des rôles. 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 « tablette, compteur et fiches de jugement- La touche vaut 2 ou 3 points quel que soit la cible ») en pied. Les armes autorisées en pied sont : le fouetté, le chassé latéral, coup de pied bas. Cibles : lignes basse et médiane. En poing : le direct – Cible : front (voir épaules si l'élève porte des lunettes ou appareil</p>					
ÉLÉMENTS A ÉVALUER PAR L'EPS	EN EPS	NIVEAUX DE MAITRISE					
SOCLE	Compétences travaillées	APSA	Points	A besoin	Fragile	Satisfaisant	TB Dépassé
D1+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 efficience</li> <li>□ Se situer au regard de la</li> <li>□ Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> </ul>	<p>CA et Eléments signifiants</p> <p><b>Conduire un affrontement</b> Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques</p> <p><b>Maîtriser un affrontement interindividuel</b> Organiser son travail personnel Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement</p>	<p><b>Efficacité dans le gain du rapport de force</b></p> <p><b>Gain des reprises</b></p> <p><b>Efficacité en attaque et en défense</b></p> <p><b>Pertinence de l'échauffement</b></p>	<p><b>6</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>6</b></p> <p><b>2</b></p>	<p><b>10 points</b></p> <p>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</p> <p><b>25 points</b></p> <p>Techniques en pied peu variées. Quelques intentions tactiques. Ressources mobilisées sommairement.</p> <p><b>40 points</b></p> <p>Techniques en pied et poing très souvent maîtrisées. Intentions tactiques très présentes. Ressources mobilisées pleinement.</p>	<p><b>25 points</b></p> <p>1 reprise</p> <p><b>40 points</b></p> <p>2 reprises</p> <p><b>50 points</b></p> <p>4 reprises</p> <p>5 à 6 reprises</p>	<p><b>50 points</b></p> <p>Techniques en pied et poing maîtrisées. Intentions tactiques efficientes. Ressources bien développées.</p>
D2 et D4	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage (de performance/ses ressources)</li> <li>□ S'échauffer de façon pertinente</li> </ul>						<p>N'est pas touché et touche souvent (en poing-pied/ou pied/poing) avec efficacité.</p> <p>Utilisation de 2 voir 3 segments.</p>
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</li> </ul>	<p><b>Conduire l'affrontement en le dirigeant Et en le jugeant</b></p>	<p><b>Efficacité dans les rôles d'arbitre et de juge</b></p>	<p><b>4</b></p>	<p><b>Arbitre : n'assure pas toujours la sécurité des tireurs.</b></p> <p><b>Juge : données pas souvent fiables. Rend peu souvent de bonnes décisions.</b></p>	<p><b>Arbitre : assure la sécurité des tireurs.</b></p> <p><b>Juge : données non fiables. Ne peut rendre de bonnes décisions.</b></p>	<p><b>Arbitre : réagit légèrement en retard en cas de faute.</b></p> <p><b>Juge : données assez fiables et peut rendre de bonnes décisions.</b></p>

Cycle 4 classe de 3ème		Savate boxe française			Champ 4 d'apprentissage			
Attendus de fin de cycle visés		Compétence attendue visée			Evaluation ou situation repère			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.</li> <li>- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</li> <li>- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</li> </ul>		<p><b>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 touches maximum) et en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</b></p> <p><b>Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.</b></p> <p><b>Respecter son adversaire, l'arbitre et les juges.</b></p> <p><b>Juger avec précision et arbitrer dans le respect du règlement et dans le bon « timing ».</b></p>			<p>Les élèves sont par groupe pour s'échauffer en autonomie (cordes à sauter, mini training pendant 15') + en situation de boxe en partenariat. Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau, 6 à 7élèves par enceinte (5m X 5m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométriteur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 2 assauts de 2 X 1'30 (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 garder la distance.</p> <p>Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge et de chronométriteur 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.</p>			
ÉLÉMENT A ÉVALUER						NIVEAUX DE MAITRISE		
PAR L'EPS	EN EPS			A besoin	Fragile	Satisfaisant	TB Dépassé	
SOCLE	Compétences travaillées	CA	APSA	Points	10 points	25 points	45 points	50 points
<b>D1+D5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Mobiliser, en les optimisant ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</li> <li>□ <b>acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience</b></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>	Quelques actions permettant de toucher son adversaire Enchaînements pieds - directs moins de 30% efficaces (ratio). Commence à s'adapter à ses adversaires en ayant quelques intentions tactiques : Ne peut basculer le rapport de force en sa faveur.	Enchaînements pieds - directs 50 % efficaces 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.	Enchaînements pieds - directs 50 % efficaces pour marquer des points.(ratio) 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 de plus 50 % (ratio). 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.
					<b>2</b>	1 reprise	2 reprises	3 reprises
<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 dans les enchaînements</b>	<b>6</b>	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.
					<b>2</b>	Inexistant ou bâclé	Parcellaire	Complet mais sans 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 souvent fiables. Peut rendre de bonnes décisions.	<b>Arbitre :</b> réagit souvent dans le « timing » en cas de faute. <b>Juge :</b> données fiables et rend souvent de bonnes décisions.	<b>Arbitre :</b> réagit très souvent dans le « timing » en cas de faute. <b>Juge :</b> données fiables et rend très souvent de bonnes décisions.