

ESCRIME – 5^{ème} – CYCLE 4

Domaines de compétences	Attendus par domaine de compétence	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES BON
Attendus de fin de cycle : S'engager loyalement dans un assaut, en recherchant le gain tout en contrôlant ses émotions et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché. Etre capable d'assumer le rôle d'arbitre (ordres élémentaires), compter les points et faire respecter le cérémonial. Respecter les règles de sécurité					
D1 Développer sa motricité et construire un langage du corps	Respecter et utiliser la convention (priorité à l'attaquant et impose à l'adversaire de se défendre) pour remporter l'assaut	L'élève refuse de s'engager dans l'affrontement. Il ne respecte pas la priorité. Il refuse de défendre Il attaque dans l'attaque de son adversaire. Il ne prend pas l'initiative.	L'élève construit son attaque. Il enchaîne les actions offensive et défensive. Il enchaîne l'attaque après La Défense, La Défense après l'attaque. Il gagne en efficacité par des accélérations .	L'élève utilise les fautes de l'adversaire Il est capable de faire tomber son adversaire trop court et de passer à l'offensive. Il gagne en efficacité par la prise de risque en défense pour passer à l'offensive avec réussite.	L'élève provoque la faute de l'adversaire Il est capable de préparer son offensive par des fausses attaques qui provoquent l'attaque adverse pour défendre et attaquer avec succès. Il gagne en efficacité avec la mise en place d'un projet tactique complexe.
	Indice résultant de la somme des Touches Données – la somme des Touches Reçues (TD-TR)	TD- TR De - 12 à -9	TD-TR De -6 à -3	TD-TR De 0 à +3	TD-TR De +6 à +10
D2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, des méthodes et outils pour apprendre	Fournir le travail nécessaire pour progresser.	L'élève statue : Peu d'investissement lors des situations d'apprentissages	L'élève intermittent : Essaie d'apprendre mais pas de façon régulière	L'élève actif : Répète les exercices (routines ou techniques de jeu) pour progresser	L'élève expert : Répète pour progresser en tenant compte de façon méthodique des exercices réalisés (essai/erreur)
D3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Assumer les rôles de joueur, arbitre et assesseur. Savoir arbitrer collectivement et gérer une poule de combat.	L'arbitre ne connaît pas les codes de la confrontation (salut ; gestes ; les ordres ; le règlement).	L'arbitre connaît les codes de la confrontation (salut ; gestes ; les ordres ; le règlement), mais ne les exprime pas systématiquement lors de chaque assaut.	L'arbitre s'exprime pour donner les commandements. (salut ; gestes ; les ordres ; le règlement). Il est capable de reconnaître l'attaque.	L'arbitre explique les codes de la confrontation (salut ; gestes ; les ordres ; le règlement). Il interroge ses assesseurs, attribue les points et déclare le vainqueur.
D4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, en toute sécurité	Comprendre et respecter les règles de sécurité	L'élève enlève son masque au milieu du gymnase, ne maintient pas sa mouche au sol entre les assauts et en attendant que tout le monde soit masqué, il ne la vérifie pas avant chaque assaut	L'élève conserve son masque mais, il ne maintient pas sa mouche au sol entre les assauts et en attendant que tout le monde soit masqué, il ne la vérifie pas toujours avant les assauts	L'élève conserve son masque et maintient sa mouche au sol en attendant que tout le monde soit masqué, il vérifie sa mouche avant chaque assaut	L'élève conserve son masque et maintient sa mouche au sol en attendant que tout le monde soit masqué, il vérifie sa mouche avant chaque assaut. Il veille à ce que chacun applique les règles de sécurité, y compris dans le local matériel
D5 S'approprier une culture physique sportive et artistique					

ESCRIME 5ème

Situation de référence :

Assauts dirigés en respectant la convention (priorité à l'attaquant et impose à l'adversaire de se défendre)

La classe est organisée en poules homogènes de 4-5 élèves.

Chaque élève dispute 4 assauts en 3 touches.

Les notes s'appuient sur l'indice résultant de la somme des Touches Données – la somme des Touches Reçues (TD-TR)