

| 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<br>Touche peu souvent son adversaire. Perçoit la distance qui lui permet de toucher en fente.  | 2 à 3<br>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<br>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<br>Parades maîtrisées, peu souvent suivis de riposte. Les déplacements permettent de garder le distance.   | 2 à 3<br>Les parades sont suivis de ripostes. L'échange va parfois jusqu'à la contre riposte  | 4 à 5<br>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<br>Donne les commandements de debut et fin de combat. Voit les touches qui sont portées  | 1<br>reconnait une attaque une parade-riposte.maîtrise le déroulement du combat   | 2<br>analyse correctement une phrase d'arme. Fait la différence entre une attaque au fer et une Parade-riposte  |
|   | Analyse et stratégie   |                | 0<br>analyse inexistante du jeu de l'adversaire  | 1<br>analyse du jeu de l'adversaire avec réponses + ou - adaptées   | 2<br>s'adapte et met en jeu une stratégie lucide  |
| 6   | Gain des rencontres    |                | 0 à 2<br>peu de touches marquées   | 3 à 4<br>construit la touche par des actions simples en jouant sur la notion de rythme  | 5 à 6<br>construit la couche en préparant ses actions en fonction de son adversaire   |