






 <p>académie Clermont-Ferrand</p> <p>direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier</p> 	<h1>REPERES D'APPRENTISSAGES</h1> <h2>De la Grande Section au CM2</h2>						Circonscription :			CHAMP D'APPRENTISSAGE
	<h3>Des activités de duel à l'escrime fleuret</h3>						Ecole :			
							Nom et prénom :			Champ 1
							Date de naissance :			Champ 2
									Champ 3	
									Champ 4	

Précision sur l'activité Fleuret : pour cette discipline, le point est donné au premier qui touche la veste de l'adversaire.

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et respecte les règles d'or des jeux et sports de combat. <i>Ne pas faire mal Ne pas se faire mal Ne pas se laisser faire mal</i>		Je connais et respecte le code moral de l'activité et les rituels.		Je connais le matériel spécifique de l'activité, l'utilise à bon escient et coopère pour l'habillage.		Je connais et je respecte les décisions prises par l'arbitre. Je sais me reconnaître « Touché ».		Je sais arbitrer et juger.		Je fais la différence entre espace de combat et espace hors combat.		
	Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation													

Mes connaissances					

Vocabulaire à replacer
piste – fleuret – garde – assaut – masque

Mes capacités motrices

Niveau 1	COMBATTRE ET TOUCHER LA VESTE AVEC LA POINTE. ATTAQUER (ESSAYER DE TOUCHER L'ADVERSAIRE) MAIS AUSSI DEFENDRE (ESSAYER DE NE PAS SE FAIRE TOUCHER). VALIDER UNE TOUCHE ET DESIGNER LE VAINQUEUR.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me mettre en « Garde ».	Me déplacer vers l'avant « Marche ».	« Toucher » mais pas « fouetter ».	Viser la cible et me mettre en « Fente » bras tendu.	Esquiver sans frapper le fleuret de l'autre.	Faire le salut.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Niveau 2	COMBATTRE SUR PLUSIEURS ASSAULTS DE SUITE EN TOUCHANT L'ADVERSAIRE SUR L'ENSEMBLE DE LA ZONE A TOUCHER (FACE ET DOS). ATTAQUER OU DEFENDRE EN UTILISANT L'ESQUIVE, LA RETRAITE, LA RIPOSTE. ANNONCER LES COMMANDEMENTS "SALUEZ-VOUS", "EN GARDE", "ETES-VOUS PRET", "ALLEZ", "HALTE" ET DESIGNER LE VAINQUEUR EN Y INCLUANT LES SIGNES.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me déplacer vers l'avant « Marche » jusqu'à dépasser la ligne médiane.	Me déplacer vers l'arrière « Retraite » sans dépasser la zone « Cabane ».	Effectuer une « Fente » bras tendu puis une « Retour en garde ».	Effectuer « Fente/Retour en garde/Retraite » en continu.	Faire reculer mon adversaire.	Toucher l'adversaire en « Fente » bras tendu.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 signes de l'arbitrage

- **Main levé pour arrêt du combat avec annonce : « stop ».**
- **Main ou doigt qui désigne le vainqueur avec annonce : « Point ».**
- **Main ou doigt qui désigne le fautif avec annonce : « Faute et point pour l'adversaire ».**
- **Mains se rapprochant bras tendu avec annonce : « Allez »**