

COMPETENCE ATTENDUE : S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.

CONNAISSANCES	CAPACITES	ATTITUDES	LIENS AVEC C METHODOLOGIQUES ET SOCIALES
<p>Le vocabulaire spécifique : Direct, chassé, fouetté, garde, parade, esquivé.</p> <p>Les principes pour une pratique sécuritaire : Cibles et surfaces autorisées, puissance et distance de touche, "armes autorisées" poings (direct), pieds (chassés latéral et frontal).</p> <p>Protection des attaques : maintenir sa garde, déplacements, esquives.</p> <p>Autres rôles :</p> <p>Arbitre : Le Protocole "saluez-vous, en garde, allez, stop". Contrôler la distance, la puissance et la trajectoire de touche et sanctionner en fonction de la gravité de la faute.</p> <p>Le juge : Comptage des points, validité des touches.</p>	<p>Du pratiquant : Dissocier action bras, jambes. Apprécier les distances.</p> <p>En attaque : Prendre des repères pour être à distance de touche (prés. Poing. Loin .pieds). Réaliser touche règlementaire (armer, trajectoire, contrôle de la puissance de touche).</p> <p>En défense : Etre en garde tout le temps (appuis au sol, pieds décalés, poings écartés à hauteur de la mâchoire, coudes au contact du buste). Utiliser certaines parades (protection, bloque, chassé) ou des esquives pour ne pas être touché.</p> <p>Arbitre : Appliquer protocole de commandements, intervenir de manière efficace pour permettre une pratique efficace. Utiliser le vocabulaire adéquat.</p> <p>Juge : Comptage des points aux pieds et aux poings.</p>	<p>Du pratiquant : Respecter l'éthique et le rituel de l'activité.</p> <p>Accepter de toucher et d'être touché par son adversaire.</p> <p>Respecter le matériel, l'adversaire, les décisions de l'arbitre et des juges.</p> <p>Etre attentifs aux interventions de l'arbitre.</p> <p>Maîtriser ses émotions et actions liées à la confrontation.</p> <p>Adopter une attitude combative et de fair play lors des assauts.</p> <p>Accepter les différentes formes de travail (opposition, coopération).</p> <p>Arbitre : Etre rigoureux et vigilant. Rester attentif.</p> <p>Juge : Comparer son résultat de jugement avec les autres juges à l'issue de l'assaut.</p>	<p>CM S1 : Agir dans le respect de soi, le respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>CM S 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : Installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, juger et travailler en équipe.</p> <p>CM S 3 : Se mettre en projet par l'identification individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p>CM S 4 : Se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque. Maîtriser ses émotions, prendre des décisions adaptées.</p>

LIENS AVEC LE SOCLE :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage au jugement et à l'observation.

Compétence 6 : Comprendre et mettre en oeuvre les conditions pour agir en sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel dans l'activité (respect de l'adversaire, de la décision d'un juge, d'un arbitre). Assumer les divers rôles sociaux (juge, arbitre, partenaire) pour permettre à ses camarades de progresser.

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes