

Compétence attendue : Rechercher le gain debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaque variées. GERER collectivement un combat et observer un camarade pour le conseiller

Connaissances	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les repères de l'adversaire (déplacements/replacement, action/réaction, attitude et posture) pour prendre un contrôle et réaliser une forme de corps. Des formes de corps dans des directions et des axes différents <ol style="list-style-type: none"> Décalage avant Décalage latérale Décalage en rotation Amener a terre Les finales costales et latérales <p>La surface minimum, l'espace de sécurité entre les zones de combat, les actions et les present interdite, la position de l'arbitre</p> <p>Autre rôles</p> <p><u>Rôle du l'arbitre :</u> Les repères simples sur la passivité : fuite du tapis, et recul du lutteur</p> <p><u>Rôle du juge :</u> comptage des points</p> <p><u>L'organisateur chronométréur</u> Feuille de match et règles du chronomètre</p> <p>utilisation du règlement simplifié UNSS</p>	<p>Du pratiquant : Savoir chuter et faire chuter sur des projections basses réalisées avec au moins un genou au sol</p> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Passer d'une position de garde à un contrôle sur l'adversaire -Enchaîner des actions en réalisant des liaisons de contrôles debout et / ou sol -Identifier le sens du déséquilibre adverse -Exploiter des contrôles et des formes de corps variés -Au sol surpasser on adversaire en exploitant son déséquilibre <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Parer ou bloquer les attaques adverses -Riposter par des passages arrières <p>Autre rôles</p> <p><u>Arbitre :</u> -utiliser la gestuelle adaptée -détecter les attitudes passives</p> <p><u>Juge :</u> Tenir une feuille de score</p> <p><u>L'organisateur chronométréur</u> Feuille de match et règles du chronomètre</p>	<p>Du pratiquant : Maitriser son engagement dans le combat Se montrer persévérant et offensif Respecter l'adversaire, l'arbitre le juge Etre attentifs à l'intervention de l'arbitre</p> <p>Autre rôles</p> <p>Arbitre : Il doit être vigilant et rigoureux Rester attentif en toute circonstance</p> <p>L'organisateur du chronomètre : Assurer de façon autonome les différents rôles proposés</p>	<p>CMS1 : Agir dans le respect de soi, le respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>CMS2 : 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 e</p> <p>CMS3 : se mettre en projet par l'identification individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p>CMS4 : se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque Maitriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : s'exprimer à l'oral en maitrisant un vocabulaire précis dans les échanges lies à l'arbitrage, à l'organisation du tournoi au jugement et à l'observation

Compétence 6 : s'investir dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation des combats

Compétence 7 : connaissance de soi-persévèrez quelque soit le contexte