

Compétence attendue : S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat debout, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôle et formes d'attaques adaptées au déplacement de l'adversaire. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

| Connaissances | Capacités | Attitudes | Liens avec les compétences méthodologiques et sociales |
|---|---|--|--|
| <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance et respect des règles de l'activité : cérémonial (salut), aires interdites. - Connaissances des termes de base utilisés : Reï, hajime, Mate, soremade. - Connaissance des valeurs de projections : Ippon, Yuko. - Connaissances des principes pour gagner un combat debout : faire chuter un adversaire sur le dos avec force, vitesse et contrôle. - Connaissances des différentes possibilités pour projeter un adversaire par l'utilisation de ses jambes, de ses bras : vers l'arrière, vers l'avant, en le décalant, en le tournant. <p>Arbitre et juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les ms de base pour diriger un combat ainsi que les gestes appropriés : rei, hajime, mate, yuko, ippon, huki wake, soremade. - Savoir apprécier et arbitrer des projections : différencier le yuko du ippon. - Etre capable de donner une décision. - Compter les points et remplir une fiche de poule. | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agir en sécurité en adoptant une garde dite « fondamentale » : une main au revers, l'autre à la manche. - Agir pour déséquilibrer et faire chuter dans différentes directions tout en conservant son propre équilibre. - Savoir utiliser la force, les déplacements, les déséquilibres de son adversaire. - Chuter et faire chuter sans risque. - Se défendre en esquivant. <p>Arbitre et juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Veiller au bon déroulement des combats : Faire respecter les règles (rituel) <p>Assurer la sécurité du combat (sorties de zones, actes défendus.....)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir reconnaître les avantages et les fautes. - Savoir apprécier la valeur des actions. - Seconder l'arbitre en l'aidant dans les prises de décision (comptage des points, sécurité). | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter l'éthique et le rituel de l'activité. - Se montrer combatif et fair play : respecter et accepter les décisions de l'arbitre et/ou du juge, accepter la confrontation. - Maîtriser les émotions dans la victoire comme dans la défaite. <p>Arbitre et juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la gestion du combat : assumer les décisions en les argumentants, rester intègre vis-à-vis des combattants ou des tiers. - Etre vigilant quant à la sécurité, ne pas hésiter à intervenir. - Restituer des documents exploitables. | <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 Maîtriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p> |

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices, à l'élaboration de l'itinéraire et à l'analyse des itinéraires. Compétence 6 : Respecter les consignes de sécurité, connaître les gestes de premier secours. Etre performant dans un travail en équipe. Compétence 7 : Etre capable de raisonner avec logique et rigueur. Développer sa persévérance. Affiner sa connaissance de soi et réaliser un projet de groupe.