

**Compétence attendue :**

S'engager loyalement et en toute sécurité dans un randori, en recherchant le gain par l'utilisation de techniques de retournement et d'immobilisation. Apprendre à chuter et faire chuter par techniques simples de projection.

Assurer le comptage des points. Respecter le cérémonial, les adversaires et l'arbitre.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Le règlement du judo au sol :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>saisies</i></li> <li>- <i>temps d'immobilisation</i></li> <li>- <i>décompte des point</i></li> </ul> </li> <li>• <i>Les différentes saisies du judogi au sol :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>col</i></li> <li>- <i>ceinture</i></li> <li>- <i>pantalon</i></li> <li>- <i>manche</i></li> </ul> </li> <li>• <i>Les termes de base du judo et les rituels :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>soto gari</i></li> <li>- <i>o goshi</i></li> <li>- <i>etc ...</i></li> </ul> </li> <li>• Les principes d'efficacité d'une immobilisation.</li> <li>• Les principes d'efficacité d'une chute</li> <li>• Les règles fondamentales de sécurité d'une projection debout ou à mi-hauteur.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Apprécier et hiérarchiser sur 4 niveaux les attaques :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>KOKA</i></li> <li>➤ <i>YUKO</i></li> <li>➤ <i>WAZA-ARI</i></li> <li>➤ <i>IPPON</i></li> </ul> </li> <li>- <i>Connaître les termes simples d'arbitrage.</i></li> <li>- <i>Connaître les gestes associés aux avantages techniques.</i></li> </ul>	<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se préparer physiquement avant chaque combat.</li> <li>• Poser un Kumi-kata adapté à la position de l'adversaire.</li> <li>• Appliquer sur l'adversaire des principes simples de tirer-pousser.</li> <li>• Projeter l'adversaire tout en le contrôlant.</li> <li>• Chuter en toute sécurité.</li> <li>• Contrôler un adversaire au sol (l'immobiliser).</li> <li>• Se dégager d'un adversaire au sol.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Arrêter le combat au moment opportun :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>sorties de surface</i></li> <li>- <i>actions / gestes dangereux</i></li> </ul> </li> <li>• <i>Faire appliquer les règles et le règlement par des gestes adéquats :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>rituel</i></li> <li>- <i>cotations</i></li> <li>- <i>sanctions</i></li> </ul> </li> </ul> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Chronométrer</i></li> <li>• <i>Remplir des fiches de poules</i></li> <li>• <i>Observer les combats</i></li> </ul>	<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Accepter le contact avec l'adversaire, accepter la chute</i></li> <li>• <i>Respecter les camarades en combattant contre eux .</i></li> <li>• <i>Maîtriser les émotions et les actions liés à la confrontation .</i></li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Assumer le rôle loyalement</i></li> <li>• <i>être vigilant sur les prises et actions dangereuses.</i></li> </ul> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Etre objectif et intègre par rapport à la cotation des points des actions observées.</i></li> </ul>

**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.*

*Compétences 6 : Comprendre et mettre en œuvre 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.*

**Compétence attendue**

Rechercher le gain d' un randori commençant debout en créant et/ou en exploitant des opportunités par des formes d'attaques variées pour projeter au sol en toute sécurité .

Organiser et animer collectivement un tournoi en articulant arbitrage et observation.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer sur l'adversaire les indicateurs permettant de l'attaquer :           <ul style="list-style-type: none"> <li>déplacements</li> <li>actions/réactions</li> <li>attitudes</li> </ul> </li> <li>Conserver la ou les saisies lors de liaison debout-sol (maintien d'au moins 1 contrôle)</li> <li>Au sol : conserver les contrôles en variant les saisies en s'adaptant aux réactions de l'adversaire.</li> <li>Ses points forts, ses points faibles et ceux de son adversaire.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Repères simples sur la passivité ou la non combativité :</li> <li>Les cotations des actions liées aux gestes et à la terminologie de l'arbitrage.</li> <li>Le renseignement des feuilles de matchs en poule.</li> <li>Le chronométrage.</li> </ul>	<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Savoir chuter et faire chuter sans risque.</li> <li>Analyser ses résultats, identifier un point fort et/ou un point faible chez son adversaire et/ou sur soi pour élaborer une stratégie de combat.</li> </ul> <p>En Attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créer des opportunités d'attaques en obligeant l'adversaire à se déplacer :           <ul style="list-style-type: none"> <li>tirer</li> <li>pousser</li> <li>tourner</li> </ul> </li> <li>Profiter des déplacements ou attaques adverses pour lancer une attaque :           <ul style="list-style-type: none"> <li>directe ou</li> <li>contre-attaque</li> </ul> </li> <li>Conserver une saisie sur l'adversaire en liaison debout-sol pour l'exploiter en :           <ul style="list-style-type: none"> <li>renversant</li> <li>retournant</li> <li>immobilisant</li> </ul> </li> </ul> <p>En Défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esquiver ou bloquer les attaques directes.</li> <li>Se dégager d'une position d'immobilisation.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arbitrer en utilisant la gestuelle adaptée.</li> <li>Détecter les attitudes passives.</li> <li>Tenir une feuille de score .</li> <li>Identifier un point fort ou un point faible chez un combattant pour conseiller un camarade.</li> <li>Organiser un tournoi, distribuer les rôles.</li> <li>Déclencher et arrêter le chronomètre en fonction des commandements de l'arbitre.</li> </ul>	<p><b>Du combattant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Maîtriser son engagement dans le combat.</li> <li>Respecter le code et les rituels du judo.</li> <li>Respecter les adversaires quelles que soient les différences(de genre, de morphologie...)</li> <li>Respecter les décisions de l'arbitre.</li> <li>Se montrer persévérant quel que soit le score.</li> <li>Tenir compte des remarques faites par les observateurs.</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Assumer le rôle d'arbitre           <ul style="list-style-type: none"> <li>Se concentrer et rester attentif aux actions des combattants :               <ul style="list-style-type: none"> <li>points marqués</li> <li>fautes commises</li> <li>sécurité</li> </ul> </li> <li>Rester intègre et rigoureux dans ses décisions</li> </ul> </li> <li>Assumer de façon autonome les différents rôles possibles :           <ul style="list-style-type: none"> <li>observateur</li> <li>conseiller</li> <li>organisateur</li> <li>chronométrateur</li> </ul> </li> </ul>

**Liens avec le socle :**

Compétence 1 : S'exprimer avec clarté, précision et concision dans les échanges liés à l'arbitrage, à l'organisation d'un tournoi et aux observations.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées : rapports, pourcentages pour déterminer l'efficacité des combattants et construire un projet d'attaque.

Compétences 6 : S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation d'un tournoi et les progrès des combattants.

Compétence 7 : Connaissance de soi, son point fort, son point faible. Rechercher, planifier, anticiper pour élaborer un projet d'action. Persévérer quel que soit le contexte.