

 <p>académie Clermont-Ferrand</p> <p>direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier</p> <p>19000 Clermont-Ferrand Métropole Française</p>	<h1>REPERES D'APPRENTISSAGES</h1> <h2>Cycle 2</h2>						Circonscription :			CHAMP D'APPRENTISSAGE
	<h2>Des activités de duel à l'escrime bouteille</h2>						Ecole :			
							Nom et prénom :			Champ 1
							Date de naissance :			Champ 2
									Champ 3	
									Champ 4	

Précision sur l'activité Bouteille : pour cette discipline, chaque point est donné au premier qui touche le tee-shirt ou la chasuble de l'adversaire.

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

<b>Mon comportement</b>	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 (Salut / Engagement / Fin de combat).		Je connais le matériel spécifique de l'activité et je l'utilise à bon escient.		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													

<b>Mes connaissances</b>					
	.....	.....	.....	.....	.....

**Vocabulaire à replacer**  
garde – fente – arbitrage – retraite – piste

## Mes capacités motrices

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

<b>Niveau 2</b>	<b>COMBATTRE SUR PLUSIEURS ASSAULTS DE SUITE EN TOUCHANT SON 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 ACCOMPAGNER DES SIGNES.</b>						
<b>Je suis capable de ...</b>	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me déplacer plusieurs fois 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 ».	Avancer pour faire reculer mon adversaire.	Toucher mon 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"/>

### 3 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 ».*