

# VERT

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
<b>Déplacements</b>	<b>Technique</b>	<b>Théorie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer pour se mettre à distance de touche de l'adversaire</li> <li>• Voltes simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer de main dans un cadre offensif</li> <li>• Changer de main dans un cadre défensif</li> <li>• Esquives</li> <li>• Enchaîner (varier cibles)</li> <li>• Attaquer en se déplaçant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validité des touches</li> <li>• Dimensions de l'aire</li> </ul>

# VERT

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
<b>MODULE 1 : Déplacements</b> - se déplacer pour se mettre à distance et effectuer une attaque pour toucher l'adversaire,  - volte : sortie de volte face à l'adversaire, à distance de touche, en garde à la fin, l'attaque doit être correctement exécutée pendant la volte.	2				
	3				
<b>MODULE 2 : Techniques</b> - changer au moins une fois de main dans le cadre d'un enchaînement,  - changer de main pour parer du côté de l'attaque,  - soustraire la cible à l'offensive adverse tout en restant en équilibre pour agir ensuite,  - savoir effectuer des enchaînements sur des cibles variées (haut/bas, gauche/droite, vertical/horizontal),  - coordonner les déplacements avec les attaques,  - parer près du corps, sans masquer les cibles.	1				
	1				
	2				
	3				
	2				
	1				
<b>MODULE 3 : Théorie</b> - connaître les critères de validité définis dans le cahier n°10,  - connaître les dimensions de l'aire de combat (en fonction de sa catégorie).	4				
	1				