



PROGRESSION « ÉDU-MOTRICE »

BABY TAEKWONDO



# Mot du Directeur Technique National de la FFTDA

## Patrick ROSSO

Les clubs et associations proposant du taekwondo et disciplines associées accueillent aujourd'hui des publics de plus en plus variés. Cette logique est à la fois source de ressources propres et un écho aux politiques publiques.

A ce titre, l'enseignant se doit d'être toujours capable d'encadrer, de motiver et d'accompagner l'ensemble de ses élèves dans leur parcours sportif, qui, bien plus qu'un simple loisir, s'intègre de plus en plus dans un parcours de vie où ce temps récréatif s'articule avec celui du professionnel et du familial/affectif.

Comme nous le savons déjà, la préparation et l'évaluation des grades, des premiers KEUPS aux DANS constituent des temps forts incontournables pour les pratiquants.

Ce processus qui relève à la fois de l'acte pédagogique et du rituel se heurte néanmoins aux réalités des spécificités des publics et plus particulièrement des enfants de 3 à 5 ans dénommés communément Babies.

En effet, le très jeune enfant de cette tranche d'âge, n'est pas, comme nous le rappelons souvent « un adulte en miniature ». Cela signifie que leurs capacités en termes de compréhension, de coordination et d'attention ne sont absolument pas comparables.

Dans cette optique, si conserver une dynamique d'évaluation des apprentissages des babies est évidente, elle se doit d'être différente de celle des enfants plus âgés et des adultes.

C'est dans ce cadre que la FFTDA, à la fois dans une logique de développement des pratiques et de soutien/formation à nos enseignants a souhaité concevoir et proposer un outil pédagogique et éducatif spécifique aux 3-5 ans appelé BABY TKD.

Cet outil qui se veut accessible et simple d'utilisation permettra aux enseignants encadrant cette tranche d'âge de proposer des contenus adaptés et attractifs, mais aussi et surtout un système de grades innovant symbolisé par neuf animaux incarnant chacun des compétences bien ciblées.

Patrick ROSSO,

Directeur Technique National de la FFTDA





<i>C'EST QUOI UN ENFANT DE 3 À 5 ANS?</i> .....	5
<i>POSITIONNEMENT ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT</i> .....	6
<i>ORGANISER SA SAISON EN BABY TKD</i> .....	7
<i>CONTENUS PÉDAGOGIQUES ET SÉANCES BABY TKD</i> .....	8
<i>UTILISER DU MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE EN BABY TKD</i> .....	8
<i>LES COMPÉTENCES MOTRICES ET ÉDUCATIVES EN BABY TKD</i> .....	9
<i>EVALUATION, PLANIFICATION ET GRADES BABY TKD</i> .....	23
<i>ANNEXES</i> .....	28

*ANNEXE 1 : GRILLE D'ÉVALUATION - OISEAUX*

*ANNEXE 2 : GRILLE D'ÉVALUATION - REPTILE*

*ANNEXE 3 : GRILLE D'ÉVALUATION - FÉLINS*

*ANNEXE 4 : CODE DES VALEURS DU TAEKWONDO*

*ANNEXE 5 : PLANCHE THERMO-COLLANTE À IMPRIMER*

# SOMMAIRE

# C'EST QUOI UN ENFANT DE 3 À 5 ANS

## SUR LE PLAN PHYSIQUE ET MOTEUR

- Coordination motrice encore peu développée et « rugueuse ».
  - Le schéma corporel pas encore bien intégré + fragilité corporelle.
  - Conscience du corps et de ses parties (bras, jambes, tronc, tête) à construire.
  - Même des actions simples (courir sans perte d'équilibre, attraper un objet en mouvement...)
- = de véritables défis pour ce public.
- Tendance naturelle à libérer leur énergie.

## SUR LE PLAN SOCIO-AFFECTIF

- Tendance à exprimer directement leurs pensées, besoins, émotions par la parole (j'ai faim, je suis fatigué, je m'ennuie...).
- Besoin de construire leur interaction avec l'environnement physique et humain.
- Centré sur lui-même.
- Très observateur et très enclin à imiter les gestes et les paroles de leurs pairs (enseignant/parents).
- Tendance à jouer les uns à côté des autres avec un sens aigu de la propriété (c'est à moi, je ne partage pas !).

## SUR LE PLAN COGNITIF

- Panel de vocabulaire (500 à 1500 mots) + capacité d'attention limitée (de l'ordre de quelques minutes).
- Les consignes doivent être particulièrement courtes et concrètes. + rappel fréquent et nécessaire.
- Etoffer ses consignes et son discours avec des expressions très imagées) : Les couleurs et les noms d'animaux (chats, souris, ...).
- Privilégier la démonstration.
- Ils vivent dans l'imaginaire et le confondent parfois avec la réalité.
- Ils comprennent les notions de dedans/dehors et de vers l'avant/vers l'arrière.
- Les notions de gauche/droite, bras/jambe avant ou arrière sont assez difficiles pour eux.
- La conception du temps n'est pas encore très homogène + alterner des moments d'activité avec des phases de repos relatifs où les élèves seront regroupés autour de l'enseignant.

# ROLE ET POSITIONNEMENT DE L'ENSEIGNANT

- Etablir un cadre rassurant (attitude, accueil, langage...) + pas d'exigence technique sur les mouvements demandés.
- Encourager/être en permanence positif.
- Limiter au maximum les temps d'immobilité/privilégier le mouvement.
- Permettre aux tous petits de découvrir la vie sociale et l'interaction dans un groupe (partage, respect...).
- Mettre en place des routines/points de repères (exercices ou rituels récurrents comme le salut).
- Casser les stéréotypes du cours d'arts martiaux : utiliser des comptines pourrait par exemple complètement y trouver sa place.
- Les parents peuvent éventuellement être invités ponctuellement sur le tapis pour tenir la cible et faire travailler leur enfant pour partager un moment convivial (les rôles de chacun ont été clairement définis au préalable).

**« IL EST IMPORTANT AU VU DE TOUS CES ÉLÉMENTS QUE LE PROFESSEUR DE TAEKWONDO SOIT CAPABLE D'ENDOSSER UNE VALENCE « ÉDUCATEUR PETITE ENFANCE » QUI SERA ÉLOIGNÉ DU MODÈLE STÉRÉOTYPÉ DE L'INSTRUCTEUR MARTIAL. »**



# ORGANISER SA SÉANCE

## PROPOSITION

1 2 3 4 5 6 7

**PRISE EN MAIN**  
5 MIN (ANNONCER L'OBJECTIF)

**ECHAUFFEMENT**  
10 MIN  
(JEUX DE VITESSE, DE REACTION ; MOTRICITÉ VARIÉE : RAMPER/SAUTER)

**EXERCICES D'ÉQUILIBRE**  
5 MIN

**EXERCICES DE TAEKWONDO**  
5 MIN  
(TOUCHER UNE CIBLE AVEC DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS)

**JEUX PAR EQUIPES**  
10 MIN  
(RELAIS / CIRCUITS)

**TRAVAIL EN BINÔMES AVEC LES PARENTS**  
5 MIN

**RETOUR AU CALME**  
5 MIN



## ACQUISITION D'UN PATRIMOINE MOTEUR

- Ramper/sauter/marcher/courir/tourner
- Attraper/transporter/lancer/pousser/tirer
- Réagir à un signal

## MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE TAEKWONDO

- Toucher une cible avec différentes parties du corps
- Posture de garde
- Esquiver/fuir
- Se tenir sur un pied
- Adopter une posture «martiale»

## COMBINAISONS MOTRICES

- Courir et toucher
- Poursuivre et toucher
- Courir et sauter
- Sauter et toucher
- Tourner et toucher

## EDUCATION

- Connaître respecter les règles
- Jouer avec les autres
- Adopter un rôle
- Accepter de gagner/perdre

## BALLE

- Mousse (sécurité et adresse)
- Gym rythmique (rebond faible)
- Ballons de baudruche (sécurité et temps d'envol long)

## MARQUAGE

- Cerceaux (différentes tailles et couleurs pour parcours ou précision)
- Anneaux (cible/précision/objet à ramasser)
- Ceintures (marquage au sol/obstacle à franchir)
- Lattes/plots (parcours/obstacles/latéralisation avec couleurs)

## DIVERS

- Tapis de Gymnastique (roulade/réception)
- Poutre basse de gymnastique/banc (équilibre)
- Tunnel pliable (motricité/parcours)
- Foulard (objet à attraper/travail yeux bandés)
- Cibles diverses (toucher avec différentes parties du corps)



NOUS RECOMMANDONS VIVEMENT L'USAGE DE MATÉRIEL LE PLUS VARIÉ POSSIBLE SUR LE PLAN DES FORMES, DES TAILLES ET DES TEXTURES (MOU, DUR) AFIN DE CONSERVER L'INTÉRÊT, L'ATTENTION ET L'ENTHOUSIASME DES ÉLÈVES.



CONTENUS POSSIBLES

MATÉRIEL UTILISÉ

- CORRESPONDENT AUX BESOINS DU JEUNE ENFANT DE 3 À 5 ANS.
- DÉTERMINENT LES OBJECTIFS D'ÉVALUATION POUR L'ENSEIGNANT, L'ENFANT ET LES PARENTS.
- S'ARTICULENT AVEC LES OBJECTIFS DE L'ÉDUCATION NATIONALE EN ÉCOLE MATERNELLE.

## COMPÉTENCES MOTRICES

- Sauter et toucher
- Tourner et toucher
- Se tenir en équilibre sur un pied
- Se déplacer pour suivre une cible
- Toucher une cible avec différentes parties du corps
- Varier la vitesse et/ou l'amplitude d'un mouvement simple

## COMPÉTENCES COMPORTEMENTALES / COGNITIVES

- Coopérer
- Mémoriser et faire
- Connaître les rituels du Taekwondo
- Connaître les valeurs du Taekwondo
- Imiter
- Bien se comporter avec les autres

12  
COMPETENCES

EVALUATION DE LA  
MOTRICITÉ ET DU  
COMPORTEMENT DE  
L'ENFANT

9  
ANIMAUX

3 FAMILLES  
(4 COMPÉTENCES PAR  
FAMILLE) DE COMPE-  
TENCES

3 FAMILLES  
(NIVEAUX  
DE MAITRISE)  
PAR FAMILLE



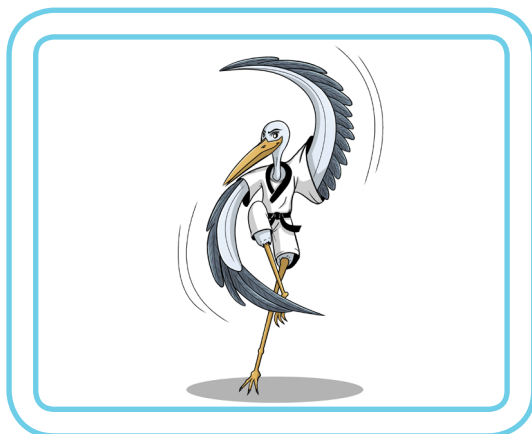
LES TROIS FAMILLES DE COMPÉTENCES

# FAMILLE DE COMPÉTENCE 1 : LES OISEAUX

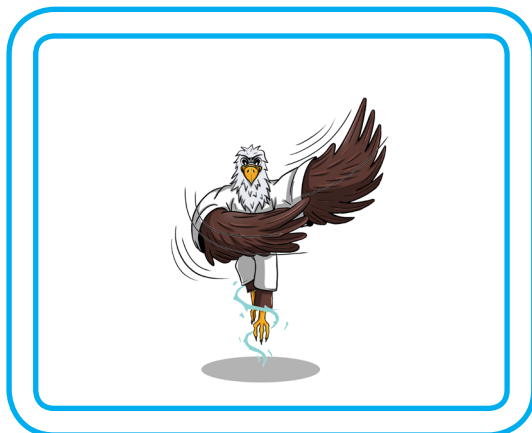
- ELLE MET EN JEU LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DÉTENTE, D'ÉQUILIBRE ET DE SOCIALISATION.
- L'ENFANT DOIT D'ABORD VALIDER LA GRUE, PUIS L'AIGLE ET ENFIN LE PHENIX.



T'ÉLEVER DANS LES AIRS EN HARMONIE  
AVEC LES AUTRES TU SAURAS.



BASIQUE :  
**GRUE**



DÉBROUILLÉ :  
**AIGLE**



AVANCÉ :  
**PHENIX**

## COMPÉTENCES OISEAU 1 = SAUTER ET TOUCHER

- Etre capable de sauter (les deux appuis quittent le sol) et toucher une cible.
- Pas d'exigence particulière en terme des modalités d'appel pour le saut.
- L'enseignant pourra mettre un repère au sol (ceinture, latte...) pour symboliser un obstacle par-dessus lequel il faut sauter.
- Cible située à une hauteur moyenne (niveau du ventre de l'enfant évalué).
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir l'objectif trois fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES OISEAU 2 = TOURNER ET TOUCHER

- Etre capable de tourner sur soi-même (360°) et de toucher une cible avec le pied.
- Pas ici d'exigence particulière sur l'exécution de la rotation (l'enfant commence face à la cible et termine la rotation face à la cible avant d'exécuter son coup de pied).
- L'enseignant est libre de choisir le type de coup de pied exigé.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir l'objectif trois fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES OISEAU 3 = TENIR L'ÉQUILIBRE SUR UN PIED

- Etre capable de tenir quelques secondes en appui sur un pied sans poser l'autre.
- L'enfant pourra tendre les bras latéralement pour s'équilibrer (à la manière des ailes d'un oiseau).
- Pas de sautillerment en continu sur place sur un pied/Rester stable (un sautillerment ponctuel de rééquilibrage est autorisé).
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir l'objectif trois fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES OISEAU 4 = BIEN SE COMPORTER DANS LE DOJANG

- Adopte le comportement adéquat dans le cadre du dojang avec le professeur et les autres élèves.
- Respecter la politesse de base (bonjour/au revoir au professeur).
- Se concentrer et rester calme pendant l'explication des consignes des exercices.
- Rester concentré et ne pas chahuter pendant le temps des exercices.
- *Nous laissons le soin au professeur de déterminer à quel moment l'enfant validera les trois niveaux de cette compétence. Il va cependant de soi que plusieurs séances voire un cycle entier seront probablement nécessaires pour s'assurer des acquis.*



## COMPÉTENCES OISEAUX

### GRUE

### AIGLE

### PHENIX

1  
SAUTER  
ET TOUCHER

SAUTER ET TOUCHER  
AVEC LE POING

IDEM AVEC LE PIED

COURIR + SAUTER  
+ TOUCHER AVEC LE PIED

2  
TOURNER  
ET TOUCHER

TOURNER ET TOUCHER  
AVEC LE PIED

TOURNER ET TOUCHER  
2 FOIS  
AVEC LE PIED SANS POSER

IDEM X4

3  
TENIR  
L'ÉQUILIBRE

TENIR 5 SECONDES  
SUR 1 JAMBE

TENIR 3 SECONDES  
SUR 1 JAMBE  
LES YEUX FERMÉS

5 SECONDES SUR  
1 JAMBE / SAUT /  
5 SECONDES SUR L'AUTRE  
JAMBE

4  
BIEN  
SE COMPORTE

DIRE  
«BONJOUR» /  
« AU REVOIR»

SE TAIRE PENDANT  
LES CONSIGNES

SE TAIRE PENDANT  
L'EXERCICE

# MES NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

# FAMILLE DE COMPÉTENCE 2 : LES REPTILES

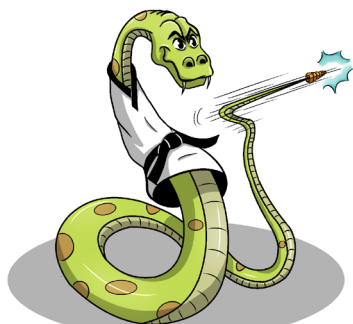
- ELLE MET EN JEU LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE MÉMORISATION, IMITATION, COOPÉRATION ET DE CONNAISSANCE DE LA CULTURE TAEKWONDO.
- L'ENFANT DOIT D'ABORD VALIDER LA TORTUE PUIS LE SERPENT ET ENFIN LE DRAGON.



SAGESSE ET GRANDE CONNAISSANCE DU TAEKWONDO TU ACQUERRAS.



BASIQUE :  
**TORTUE**



DÉBROUILLÉ :  
**SERPENT**



AVANCÉ :  
**DRAGON**



## COMPÉTENCES REPTILE 1 = MÉMORISER ET FAIRE

- Etre capable d'écouter une consigne en coréen et de reproduire le type et le nombre de mouvements demandés.
- Pour la tortue : connaître et réaliser au commandement du professeur soit un maki (blocage), un jireugui (coup de poing) ou un tchagui (coup de pied). que l'enfant différencie bien les trois mouvements.
- Pour le serpent : même exercice mais connaître également les termes nelyo/ap tchagui, eulgoul/momtong jireugui, are/eulgoul maki.
- Pour le dragon, exécuter deux mouvements (parmi les 6 devant être connu niveau serpent) à enchaîner.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir l'objectif trois fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES REPTILE 2 = IMITER

- Etre capable de refaire une séquence de mouvements observés.
- Cette compétence ressemble à la compétence précédente (mémoriser), mais ici le mouvement est démontré par le professeur et non énoncé.
- Pour la tortue : reproduire le nombre (un ou deux) et le type de mouvement (jireugui ou tchagui).
- Pour le serpent : reproduire les possibilités suivantes (tchagui X2 ou jireugui X2 ou jireugui + tchagui ou tchagui + jireugui).
- Pour le dragon, reproduire les séquences du serpent en ajoutant un troisième mouvement (jireugui ou tchagui). L'élève doit reproduire la séquence dans le bon ordre.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir l'objectif trois fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES REPTILE 3 = COOPÉRER

- Etre capable de coopérer avec ses pairs aussi bien pendant les situations en équipes (tortue) qu'en binômes (serpent).
- Le niveau dragon suppose que l'enfant est capable de rester avec son binôme pendant tout l'exercice et le faire travailler avec une cible sans jouer avec.
- *Nous laissons le soin au professeur de déterminer à quel moment l'enfant validera les trois niveaux de cette compétence. Il va cependant de soi que plusieurs séances voire un cycle entier seront probablement nécessaires pour s'assurer des acquis.*

## COMPÉTENCES REPTILE 4 = CONNAÎTRE LES VALEURS DU TAEKWONDO

- Adopte le comportement adéquat dans le cadre du dojang avec le professeur et les autres élèves.
- Respecter la politesse de base (bonjour/au revoir au professeur).
- Se concentrer et rester calme pendant l'explication des consignes des exercices.
- Rester concentré et ne pas chahuter pendant le temps des exercices.
- *Nous laissons le soin au professeur de déterminer à quel moment l'enfant validera les trois niveaux de cette compétence. Il va cependant de soi que plusieurs séances voire un cycle entier seront probablement nécessaires pour s'assurer des acquis.*



## COMPÉTENCES REPTILES

### TORTUE

### SERPENT

### DRAGON

1  
MÉMORISER ET  
FAIRE

AU SIGNAL DU PROFESSEUR  
RÉALISER 1 TCHAGUI OU  
1 JIREUGUI OU 1 MAKI

AU SIGNAL RÉALISER 1 AP OU  
NELYO TECHGUI OU 1 ARE/  
EULGOUL MAKI OU 1 MONTONG/  
EULGOUL JIREUGUI

IDEM MAIS 2 NOMS  
DE MOUVEMENT  
À ENCHAÎNER

2  
IMITER

IMITER UN PARTENAIRE QUI  
RÉALISE 1 OU 2 TCHAGUI OU  
1 OU 2 JIREUGUI

IDEM +  
1 TCHAGUI + 1 JIREUGUI  
OU INVERSE

IDEM 3 MOUVEMENTS  
À IMITER

3  
COOPÉRER

JE RESTE AVEC MON ÉQUIPE  
PENDANT UN JEU

JE RESTE  
AVEC MON PARTENAIRE  
PENDANT UN JEU

JE TIENS CORRECTEMENT  
LA CIBLE POUR  
MON PARTENAIRE

4  
CONNAÎTRE LES  
VALEURS DU  
TAEKWONDO

CITER UN TERME DU CODE  
MORAL

CITER 3 TERMES  
DU CODE MORAL

CITER 4 TERMES  
DU CODE MORAL  
ET EN EXPLIQUER 1

# MES NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

# FAMILLE DE COMPÉTENCE 3 : LES FÉLINS

- ELLE MET EN JEU LES COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DÉPLACEMENTS, LATÉRALISATION, COORDINATION ET DE CONNAISSANCE DES RITUELS DU TAEKWONDO.
- L'ENFANT DOIT D'ABORD VALIDER LE CHAT PUIS LE LYNX ET ENFIN LE TIGRE.



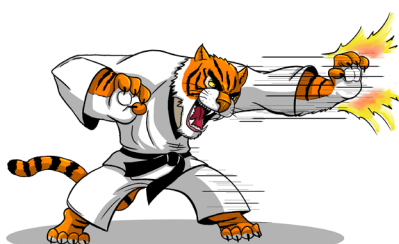
TE MOUVOIR AVEC ADRESSE  
DANS UN DOJANG TU SAURAS.



BASIQUE :  
**CHAT**



DÉBROUILLÉ :  
**LYNX**



AVANCÉ :  
**TIGRE**

## COMPÉTENCES FÉLIN 1 = SE DÉPLACER POUR SUIVRE UNE CIBLE

- Etre capable de se déplacer dans plusieurs directions pour suivre une cible située devant lui.
- L'enseignant se place face à l'élève et tient une raquette (ou toute autre cible) devant lui.
- Au niveau chat, se déplacer uniquement d'avant en arrière en gardant les bras en garde. Si l'enseignant avance avec la cible, l'enfant recule et inversement.
- Au niveau lynx : Idem mais l'enseignant peut aussi se déplacer sur les côtés.
- Au niveau tigre : idem au niveau précédent mais dès que l'enseignant s'arrête, l'enfant doit pouvoir toucher la cible avec le pied jambe tendue.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir à suivre de manière satisfaisante la cible (ni trop loin, ni trop près) pendant trente secondes.*

## COMPÉTENCES FÉLIN 2 = VARIER LA VITESSE ET L'AMPLITUDE D'UN COUP DE POING ET/OU D'UN COUP DE PIED

- Etre capable de jouer sur deux variables quand il exécute un coup de poing ou de pied.
- La première variante = l'amplitude, c'est à dire la longueur donnée à la trajectoire du coup. Un coup avec une grande amplitude, « coup de poing/pied de géant » sera armé loin derrière alors qu'un coup à faible amplitude (coup de poing/pied de mouche) ne sera pas ou peu armé.
- La deuxième variable : la vitesse : exécuter un coup de poing/pied le plus vite possible ou au contraire le plus lentement possible.
- Le niveau chat : varier la vitesse d'un coup de poing et ou de pied sur une cible.
- Le niveau lynx : varier l'amplitude d'un coup de poing et ou de pied sur une cible.
- Le niveau tigre : utiliser les deux paramètres à la fois : coup de poing ou de pied ample/rapide ou ample/lent ou court/rapide ou court/lent.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir le type de mouvement demandé cinq fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES FÉLIN 3 = TOUCHER UNE CIBLE AVEC DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS

- Etre capable de distinguer les différentes parties de son corps (apprentissage du schéma corporel) puis de toucher une cible avec.
- L'enseignant annonce une partie du corps puis présente la cible. L'enfant doit toucher avec la partie demandée.
- Niveau chat : poing, pied, coude ou genou (sans exigence particulière)
- Niveau lynx : coude, genou, dessus ou dessous du pied, poing ou paume
- Niveau tigre : l'enfant doit toucher avec un membre supérieur puis un membre inférieur ou l'inverse. L'enseignant pioche parmi les six parties du corps connues au niveau lynx.
- *Les niveaux 1, 2 et 3 de cette compétence sont acquis quand l'enfant est capable de réussir le type de mouvement demandé cinq fois de suite lors de deux séances différentes.*

## COMPÉTENCES FÉLIN 4 = CONNAÎTRE LES RITUELS DU TAEKWONDO

- L'enseignant évalue ici si le jeune enfant est capable de s'approprier les rituels du taekwondo.
- *Nous laissons le soin au professeur de déterminer à quel moment l'enfant validera les trois niveaux de cette compétence. Il va cependant de soi que plusieurs séances voire un cycle entier seront probablement nécessaires pour s'assurer des acquis.*



## COMPÉTENCES REPTILES

### CHAT

### LYNX

### TIGRE

1  
SE DÉPLACER POUR  
SUIVRE

SUIVRE UNE CIBLE VERS  
AVANT/ARRIÈRE AVEC LES  
BRAS EN GARDE

IDEM AVANT/ARRIÈRE/CÔTÉS

IDEM + TOUCHER CIBLE  
QUAND ELLE S'ARRÊTE

2  
VARIER VITESSE /  
AMPLITUDE SUR 1  
MOUVEMENT

FAIRE UN COUP DE POING  
VITE OU LENT

FAIRE UN COUP DE POING  
AMPLE OU COURT

AMPLE/VITE  
COURT/VITE  
AMPLE/LENT  
COURT/LENT

3  
TOUCHER UNE CIBLE  
AVEC DIFFÉRENTES  
PARTIES DU CORPS

AVEC  
PIED/POING/COUDE/GENOU

AVEC  
DESSUS/DESSOUS  
PIED/POING/PAUME

TOUCHER 2X AVEC UNE  
PARTIE MEMBRE INF  
+ UNE PARTIE MEMBRE  
SUP OU INVERSE

4  
CONNAÎTRE LES  
RITUELS DU TKD

FAIRE LE SALUT  
(LIGNE/COMMANDEMENT)

TOUJOURS  
SALUER SON PARTENAIRE

SAVOIR NOUER  
SA CEINTURE TOUT SEUL

# MES NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

## EVALUER LES COMPÉTENCES :

«Je valide des compétences devant mon professeur.»

## GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT



## VALIDATION DE LA COMPÉTENCE «ANIMALE» :

«Je colle l'étiquette dans les cases des compétences validées.»

## LIVRET BABY TKD + ÉTIQUETTE



## SYMBOLISATION DU NIVEAU ACQUIS PAR L'ENFANT

«4 compétences validées = je colle un nouvel animal sur ma ceinture.»

## FIGURES THERMO-COLLABLES SUR CEINTURE BLANCHE



## LE SYSTÈME DE « GRADES » BABY TKD

- LE SYSTÈME DE CEINTURES/KEUPS (KYEUROGUI, POUMSÉ, KIBONS...) N'EST PAS ADAPTÉ AU PUBLIC DES 3-5 ANS.
- DISSOCIER LE SYSTÈME DES GRADES/KEUPS (PERSPECTIVE DE L'EXAMEN DE 1ER DAN/CEINTURE NOIRE) D'UN SYSTÈME D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES COMPORTEMENTALES ET MOTRICES DU JEUNE ENFANT.
- PROPOSER UN SYSTÈME DE COMPÉTENCES IMPLIQUANT LA VALIDATION D'ANIMAUX SYMBOLISÉS PAR DES FIGURINES THERMO-COLLABLES, APPLICABLES FACILEMENT SUR LA CEINTURE BLANCHE DE L'ENFANT.
  - ENFANTS ET PARENTS PEUVENT AINSI SUIVRE L'AVANCÉE DES APPRENTISSAGES.

EN CLAIR, LES CEINTURES DE COULEUR, C'EST POUR LES PLUS GRANDS, LES PLUS PETITS DOIVENT, EUX, D'ABORD VALIDER LES 9 ANIMTKD.

Un enfant peut être niveau 3 en félin et niveau 1 en oiseau

Coller une figurine sur ceinture = 4 compétences/cases validées

Dans une même famille animale, il faut valider d'abord le niveau 1 puis le 2 puis le 3

Une compétence validée = étiquette dans la case du livret

Ex : valider d'abord la grue puis l'aigle puis le phénix

PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

## OU SE LES PROCURER ?

- Les livrets Baby sont envoyés directement par la FFTDA lors des commandes de licences Baby.
- Deux planches d'étiquettes et des figurines thermo-collables seront offerts aux clubs. Les planches sont également téléchargeables sur le site fédéral afin de les imprimer soi-même.
- Imprimez ces figurines sur du papier thermo-collant disponible dans le commerce ou sur internet (exemple : [printmytransfer.fr](http://printmytransfer.fr)).

## COMMENT LES UTILISER ?

- Chaque élève = 1 livret
- Enseignant = 1 seule étiquette pour valider chaque compétence et animal dans le livret de chaque élève. 4 compétences validées = 1 animal
- Figurines sur papier thermo-collable à appliquer avec un fer à repasser sur une ceinture blanche

## LES GRILLES D'EVALUATION DE L'ENSEIGNANT

- Permettre à l'enseignant de suivre les acquis de ses élèves.
- Items de la grille : le nom de l'élève, le but de l'exercice, le critère de réussite, les compétences et les animaux correspondants.
- Conseil à l'enseignant : conserver la même grille (format papier et/ou électronique) tout au long de la saison, voire d'une saison à l'autre pour suivre convenablement les acquis.

# EXEMPLE

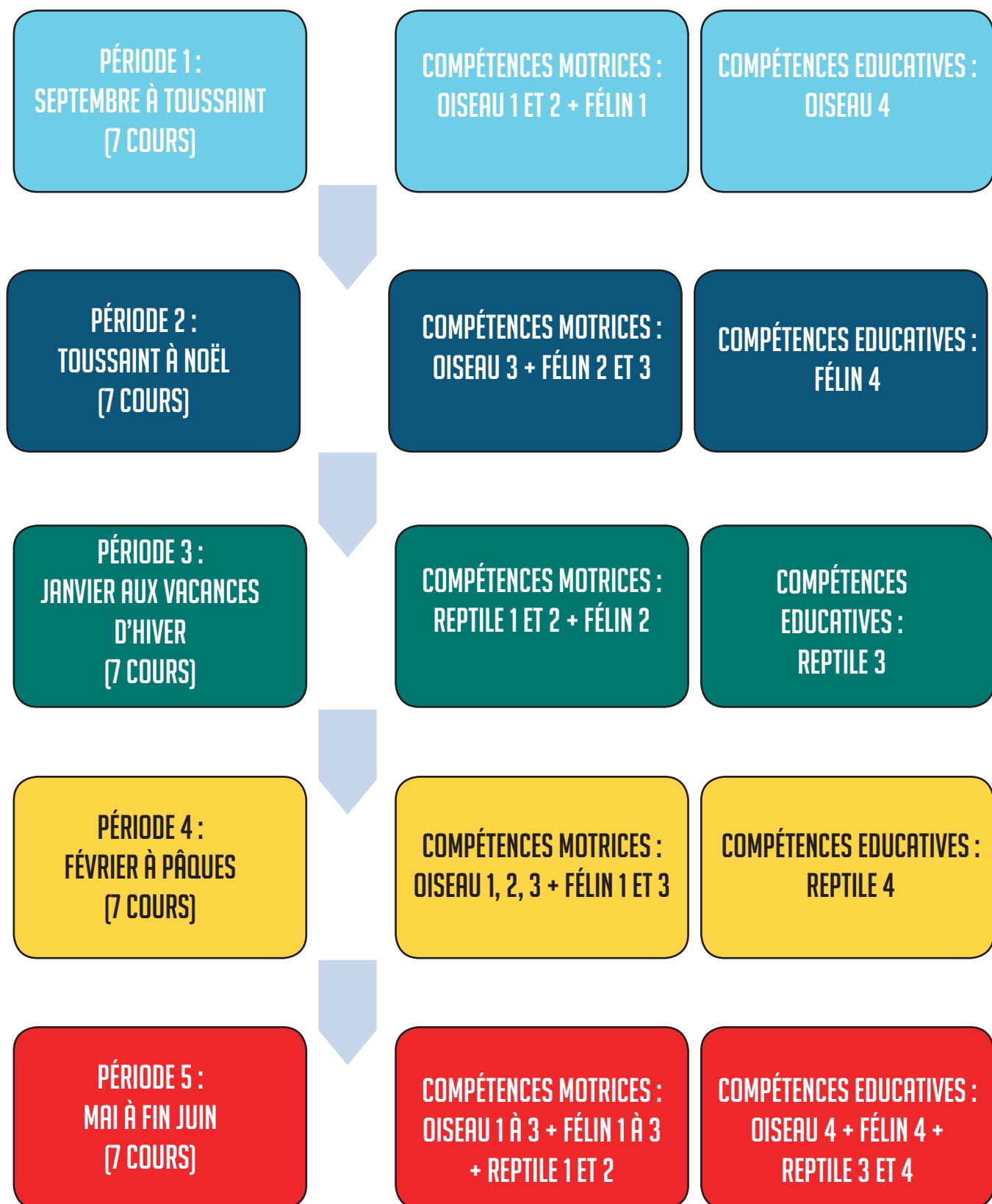
	GRUE			AIGLE			PHENIX					
	Réussir trois fois de suite lors de deux séances différentes	Au choix de l'enseignant	Réussir trois fois de suite lors de deux séances différentes	Au choix de l'enseignant	Réussir trois fois de suite lors de deux séances différentes	Au choix de l'enseignant	Réussir trois fois de suite lors de deux séances différentes	Au choix de l'enseignant				
Critères de réussite												
Compétences	Sauter et toucher avec le poing	Tourner et toucher avec le pied	Tenir 5 sec sur 1 jambe	Dire Bonjour / Au revoir	Sauter et toucher avec le pied	Tourner et toucher 2x avec le pied sans poser	Tenir 5 sec sur 1 jambe yeux fermés	Se taire pendant les consignes	Courir + sauter + toucher avec le pied	Tourner et toucher 4X avec le pied sans poser	Tenir 5 sec sur 1 jambe/ saut/5 sec sur l'autre jambe	Se taire pendant l'exercice
Elève 1	X	X										
Elève 2	XX	XX	XX	XX								
Elève 3	XXX											
Elève 4												
Elève 5												
Elève 6												

**Une croix** = réussite de la compétence lors d'une séance.

**Deux croix** = une compétence validée.

**Exemple de la grille ci-dessus** : l'élève 1 a validé la compétence « tourner et toucher avec le pied » lors de deux séances différentes (1 croix par séance où l'enfant réussit 3 fois de suite). Cette compétence peut donc être considérée comme validée. Par contre l'élève 1 n'a pas encore complété la compétence « sauter et toucher avec le poing » car il ne l'a effectivement démontrée que lors d'une seule séance. L'élève 2 par contre a validé l'ensemble des compétences GRUE et peut donc coller cet animal sur sa ceinture.

# PLANIFICATION ET COMPÉTENCES EN BABY TAEKWONDO



*ANNEXE 1 : GRILLE D'ÉVALUATION - OISEAUX*

*ANNEXE 2 : GRILLE D'ÉVALUATION - REPTILE*

*ANNEXE 3 : GRILLE D'ÉVALUATION - FÉLINS*

*ANNEXE 4 : CODE DES VALEURS DU TAEKWONDO*

*ANNEXE 5 : PLANCHE THERMO-COLLANTE À IMPRIMER*

# LES ANNEXES









## **ANNEXE 4 : LE CODE DES VALEURS DU TAEKWONDO**

*(à afficher si possible dans le dojang - présent aussi dans le livret Baby Taekwondo)*

### **LE FAIR-PLAY**

**C'EST ACCEPTER LOYALEMENT LES RÈGLES.**

### **L'HUMILITÉ**

**C'EST CONNAÎTRE SES LIMITES ET SES CAPACITÉS SANS SE VANTER.**

### **LA LOYAUTÉ**

**C'EST ÊTRE FIDÈLE À SES ENGAGEMENTS,  
RESPECTER LES RÈGLES ET LES PERSONNES.**

### **LA MAÎTRISE DE SOI**

**C'EST SAVOIR SE DOMINER, CONTRÔLER SES ÉMOTIONS.**

### **LA PERSÉVÉRANCE**

**C'EST FAIRE PREUVE DE TÉNACITÉ, D'ACHARNEMENT. C'EST NE JAMAIS BAISSER  
LES BRAS.**

### **LE RESPECT**

**CONSISTE À NE PAS VEXER,  
BLESSER MORALEMENT UNE PERSONNE.**







**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAEKWONDO ET DISCIPLINES ASSOCIÉES**  
**25 rue Saint Antoine - 69003 Lyon - 04 37 56 14 14 - [www.ffdta.fr](http://www.ffdta.fr)**

Rédaction : Bastien Gleren (CTN)  
Conception : Bastien Gleren (CTN), David Robert (DTNA), Carine Zelmanovitch (DTNA), Mehdi Bensafi (CTN)  
Mise en forme : Pauline Filet (service communication FFTDA)