

ENSEIGNER LA
BOXE FRANÇAISE
PAR
COMPETENCES
POUR FAVORISER
LA REUSSITE DE
TOUS LES ELEVES

<http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/eps/ressources-pedagogiques/cp4/boxe-francaise/>



RESUME

Maquette académique de la formation 2014-2015 portant sur l'enseignement de la savate boxe française par compétences pour favoriser la réussite de tous les élèves

Académie de Strasbourg

Julien Panigot, Marcel Lemire

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	De la définition des différents types de boxes.....	3
1.1.1	Extraits vidéos des différentes boxes	3
1.1.2	Extraits vidéos des différentes modalités de pratique	3
1.2	...à la définition de l'assaut scolaire	4
1.3	Les représentations.....	4
1.3.1	Rupture sociale : rompre avec la violence, la brutalité, le sport spectacle de garçon (Rocky, Tyson, Ultimate fighting, free fighting).....	4
1.3.2	Les représentations sociales déterminent principalement l'activité de l'élève. La gestion de la sécurité en boxe française en dépend.	4
1.3.3	L'enjeu sécuritaire réside dans la terminologie et le sens que l'on va donner à l'activité. ...	4
1.3.4	Sondage.....	4
1.3.5	La Savate Boxe Française une activité ludique, éducative et scolaire.	4
1.4	Les compétences méthodologiques et sociales.....	4
1.5	Les différents niveaux de compétences attendues	5
2	Les incontournables	6
2.1	Le salut	6
2.2	La garde.....	6
2.3	L'arbitre.....	7
2.4	Le juge	7
2.5	Les fondamentaux.....	8
3	Deroulement de la journée.....	9
3.1	Projet académique	9
3.2	Les programmes.....	9
4	Se servir des fiches ressources (Compétences attendues) et introduction avec des grands axes forts choisis :.....	14
4.1	La sécurité	14
4.1.1	La sécurité passive (espace, matériel, hygiène).....	14
4.1.2	Motricité, pouvoirs moteurs.	15

4.1.3	Traitement didactique	15
4.1.4	Ne pas transiger avec les règles de sécurité	15
4.1.5	Partir de l'activité de l'élève dans l'activité, plutôt que de l'activité en elle-même.	16
5	La pratique des enseignants	16
5.1	L'échauffement	16
5.2	L'évaluation diagnostique	17
5.2.1	« Observation quantitative »	17
5.2.2	« Observation qualitative »	17
6	Les situations d'apprentissage	22
7	Les propositions de Cycle qui en découlent.....	31
7.1	Projet de cycle N1	31
7.2	Projet de cycle N2	33
8	Evaluations	34
8.1	EVALUATION TERMINALE Boxe française NIVEAU 1.....	34
8.2	EVALUATION DES COMPETENCES Boxe française NIVEAU 1.....	34
8.3	EVALUATION TERMINALE Boxe française NIVEAU 2.....	35
8.4	EVALUATION DES COMPETENCES Boxe française NIVEAU 2.....	36

Préalable : S'enquérir de la provenance des stagiaires en amont (collèges/lycées) pour adapter au mieux le contenu du stage.

Enseigner la boxe française par compétences pour favoriser la réussite de tous les élèves

1 INTRODUCTION

1.1 DE LA DEFINITION DES DIFFERENTS TYPES DE BOXES

1.1.1 Extraits vidéos des différentes boxes

1.1.1.1 [Boxe américaine, full contact](#)

1.1.1.2 [Boxe anglaise](#)

1.1.1.3 [Boxe anglaise éducative](#)

1.1.1.4 [Boxe thaïlandaise](#)

1.1.2 Extraits vidéos des différentes modalités de pratique

1.1.2.1 *Boxe française [assaut Emilie Schaeffer](#), [scolaire](#) (gant bleu puis vert)*

1.1.2.2 *Boxe française [combat](#)*

1.1.2.3 *Boxe française [entraînement](#)*

1.1.2.4 *Boxe française [duo](#) / [vétérans](#) / [chorégraphié](#)*

1.2 ...A LA DEFINITION DE L'ASSAUT SCOLAIRE

C'est une forme de rencontre qui oppose **deux tireurs(euses)** (de même sexe ou pas dans un premier temps) et qui se juge à l'aide d'une double notation qui tient compte,

- d'une part, de la **maîtrise technique** et du **style** démontré par le(la) tireur(euse) (différence de valeur) et,
- d'autre part, de la **précision des touches** (différence de valeur) dont toute puissance est strictement exclue.

1.3 LES REPRÉSENTATIONS

1.3.1 Rupture sociale : rompre avec la violence, la brutalité, le sport spectacle de garçon (Rocky, Tyson, Ultimate fighting, free fighting).

- Distinguer la notion de KO (*knock out*) inexistante et la différence avec les boxes anglaises et thaïlandaises.
- Distinguer également la notion de combat avec celle d'assaut.
- Distinguer la notion de frappe avec celle de touche.
- Distinguer la notion boxeur avec celle de tireur.

1.3.2 Les représentations sociales déterminent principalement l'activité de l'élève. La gestion de la sécurité en boxe française en dépend.

1.3.3 L'enjeu sécuritaire réside dans la terminologie et le sens que l'on va donner à l'activité.

1.3.4 Sondage

Selon un questionnaire soumis à des élèves de 6^{ème} et 4^{ème} avant un premier cycle de SBF (P. GOULPIE, Collège Charles BIGNON – OISEMONT), 80% des élèves considèrent la SBF comme un sport dangereux. 75% sont convaincus que le but est de frapper et de mettre KO son adversaire. Dans la perspective de mise en place d'un cycle de SBF : 60% ont un a priori assez négatif, 40% restant sont contents car ils vont apprendre à se défendre et 20% n'ont pas d'opinion.

1.3.5 La Savate Boxe Française une activité ludique, éducative et scolaire.

1.4 LES COMPETENCES METHODOLOGIQUES ET SOCIALES

La boxe française en tant qu'APSA support permet de viser les objectifs des CMS 1, 2 et 3 :

- s'engager lucidement dans la pratique : se préparer à l'effort, connaître ses limites, connaître et maîtriser les risques, se préserver des traumatismes, récupérer, apprécier les effets de l'activité physique sur soi, etc. (CMS 1) ;

- respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner, etc (CMS 2) ;
- savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets (CMS 3).

Et ceci dans le cadre de la compétence propre 4 : conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.

1.5 LES DIFFERENTS NIVEAUX DE COMPETENCES ATTENDUES

En collège (BO spécial numéro 6 du 28 aout 2008)

Niveau 1

S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.

Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Niveau 2

Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées.

Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

En lycée général et technologique (BO spécial numéro 4 du 29 avril 2010)

Niveau 3

Pour gagner l'assaut, accepter l'affrontement et en intégrer les principes tout en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques.

Niveau 4

Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet.

Niveau 5

Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.

En lycée professionnel (BO numéro 2 du 19 février 2009)

Niveau 3

Intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'assaut codifié.

Niveau 4

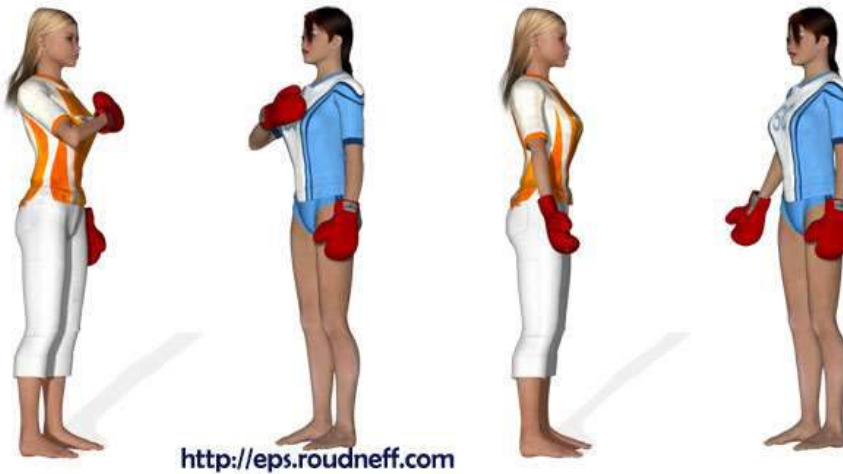
Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet.

Niveau 5

Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.

2 LES INCONTOURNABLES

2.1 LE SALUT



- Au début et à la fin de chaque assaut et lorsque je fais une faute (frappe trop forte, coup interdit...), je peux saluer pour m'excuser.
- Rituel exprimant le respect.

2.2 LA GARDE

- A la fois pour l'attaque/défense ;
- Buste de face pour toucher sans se faire toucher ; Tête placée ; menton baissé, regard orienté, Poitrine creuse (permet de diminuer la cible), pas de fesse en arrière.
- En général, jambe avant gauche pour le droitier ; Appui plantes
- Techniquement : centre de gravité au milieu, pieds avant et écarts entre les appuis constants (vitesse de réaction).
- Gants toujours dans le champ visuel, protègent le visage



2.3 L'ARBITRE

- Le protocole
 - « **Tireurs au centre** »
 - « **Saluez-vous** » (main au cœur et descendre le bras)
 - « **En garde** »
 - « **Allez !** »
- Pendant l'assaut l'arbitre se déplace dans l'enceinte sans gêner les tireurs. Il se place et se déplace avec l'action en triangle avec les tireurs. Si le couple de tireurs se déplace lentement, il tourne dans le même sens. Si le couple de tireurs se déplace rapidement, il tourne en sens inverse. Il forme un triangle équilatéral avec les deux tireurs.



- Il est toujours mobile afin de pouvoir identifier des événements comme les coups interdits, coups trop forts, un non respect de la distance ou un tireur en difficulté. Il donne des avertissements.
- Il se fait entendre et comprendre, il donne clairement les ordres. Il dit « **STOP !** » sur une faute et utilise les gestes (tend le bras entre les tireurs). Il marque une **présence orale et physique**.

2.4 LE JUGE

- **Durant l'assaut :**
 - il est attentif à ce que dit l'arbitre. Il lève le bras s'il est d'accord avec l'arbitre, croise les bras s'il n'est pas d'accord. En cas de demande d'avertissement il doit se prononcer personnellement. Il note les avertissements sur la fiche de jugement ;
 - il reconnaît les touches permises (direct et fouetté) et les inscrits sur la fiche ;
 - **Après la 1° reprise :**
 - Il fait le bilan des touches réussies et des avertissements (sans en informer les tireurs).
- **Après l'assaut :**
 - Il fait les totaux et donne la décision finale à l'arbitre ;
 - En cas d'égalité, donner la préférence à celui qui n'a pas eu d'avertissement, sinon au meilleur techniquement ou au plus de touches tentées (impression globale).

- Oui / Non / Sans avis

- Comptage des points

JUGE :		POULE n°				ASSAUT n°			
NOMS DES TIREURS				
COINS		ROUGE				BLEU			
NOTATION		Tech. Tact.	Touches	TOTAL	Avt	Tech. Tact.	Touches	TOTAL	Avt
Egalité 2:2									
Gagné : 3:2		1^{ère}							
Dominé 3:1		REPRISE							
		2^{nde}							
Avertis. -1		REPRISE							
SOUS-TOTAUX									
Avert. Minoration				-				-	
TOTAUX		=				=			
DECISION									

2.5 LES FONDAMENTAUX

- Toucher sans se faire toucher
- Regroupements :
 - **4 par enceinte**, dès le début : 2 tireurs, 2 juges-arbitres.
 - N1 par **affinité** ou par **profil** (bagarreur/peureux, débutant/expert) ;
 - N2 à N5 par **taille/poids** ou niveau ou profil ;
 - **Changer d'adversaire** régulièrement ;
 - Envisager la **mixité** en-dehors d'une évaluation terminale en LP.

3 DEROULEMENT DE LA JOURNEE

L'Accueil : présenter dans un premier temps le contexte institutionnel :

3.1 PROJET ACADEMIQUE

- Il se positionne clairement sur les différents axes suivants :

- Nourrir l'ambition scolaire par la mise en œuvre d'actions dynamiques et innovantes
- Assurer l'équité scolaire par un parcours personnel de réussite pour chaque élève
- Contribuer à l'insertion dans la société par la maîtrise des codes sociaux, langagiers et culturels
- Moderniser, innover, rendre performant le pilotage académique

Pour EPS, le projet académique se décline en termes de Santé, Pratique féminine, Education Prioritaire, Plan académique du développement scolaire, Gestion de l'hétérogénéité.

- Comment et pourquoi le choix de cette activité ? Elle s'inscrit dans le cadre d'un projet académique avec des constats :

- Forte attente des équipes pédagogiques.
- possibilité d'encadrer l'activité dans peu d'espace et avec peu de matériel
- activité peu représentée en AS. L'EPS demeure la seule vitrine de cette activité pouvant séduire de nombreux élèves inhibés par leurs aprioris.

3.2 LES PROGRAMMES

- Présentation des outils (Fiches ressources N1 à N4) – N5 éventuellement : sera abordée en Lycée.

RESSOURCES POUR LA CLASSE - 07/2009

BOXE FRANÇAISE

NIVEAU 1

Compétence attendu :
S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.
Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : direct, chassé, fouetté, garde, parade, esquive Le matériel, l'enceinte, les protections et leur utilisation Les principes pour une pratique sécuritaire : cibles et surfaces autorisées, modalités réglementaires de délivrance Différentes formes d'attaque : direct pour les poings, chassés (latéral ou frontal) et fouetté pour les pieds. Les principes pour toucher réglementairement : déplacement et placement à distance de touche, ammer, trajectoire, contrôle, équilibre Les principes pour se protéger des attaques adverses : la garde et son maintien, déplacement, parades, esquives <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le protocole et les commandements : « saluez vous, en garde, allez, stop » Le règlement simplifié pour une pratique sécuritaire : « puissance, distance, trajectoire » et l'association de la sanction en fonction de la gravité de la faute : « remarque, avertissement, disqualification » Les termes appropriés pour expliquer les fautes Le juge : <ul style="list-style-type: none"> La notation et le comptage des points (en poings et pieds) Les critères permettant de juger la validité d'une touche 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dissocier l'action des membres supérieurs et inférieurs Apprécier les distances En attaque : <ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères pour construire la distance de touche (je suis près je touche en poings, je suis loin je touche en pieds) Se déplacer pour se placer à distance de touche Réaliser une touche réglementaire sans risque pour l'adversaire : ammer, trajectoire, contrôle de la puissance En défense : <ul style="list-style-type: none"> Adopter la position de garde de référence : appuis au sol pieds décalés, poings écartés à hauteur des mâchoires, coudes au contact du buste Maintenir sa garde en déplacement Utiliser préférentiellement certaines parades (protection, bloquées, chassées) ou des esquives (totales ou partielles) pour ne pas être touché <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Appliquer le protocole et les commandements Se placer perpendiculairement au couple des tireurs pour pouvoir identifier et sanctionner les éventuelles fautes Intervenir de façon opportune et affirmée pour permettre une pratique sécuritaire des tireurs en sanctionnant : une touche non contrôlée, une trajectoire verticale montante ou descendante, une arme autre que les extrémités segmentaires codifiées, une cible interdite et une sortie volontaire de l'enceinte S'exprimer avec les termes appropriés aux actions reconnues pendant l'assaut Le juge : <ul style="list-style-type: none"> Identifier et compter les touches en poings ou pieds pour un tireur Comptabiliser de façon fiable les touches valides des touches non valides (non réglementaires, dans le vide, sur les avant-bras ou les gants) 	<p>u pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter l'éthique et le rituel de l'activité Accepter de toucher et d'être touché par son adversaire Respecter le matériel, l'adversaire, les décisions de l'arbitre et des juges Etre attentif aux interventions de l'arbitre Maîtriser ses émotions et actions liées à la confrontation Adopter une attitude combative et de fair-play lors des assauts Accepter les différentes formes de travail (opposition coopération) <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre rigoureux et vigilant quant à la sécurité des tireurs Rester attentif en toutes circonstances, sans se laisser influencer par un tiers Le juge : <ul style="list-style-type: none"> Comparer son résultat de jugement avec les autres juges à l'issue de l'assaut
<p>Liens avec le socle :</p> <p>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</p> <p>Compétence 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.</p> <p>Compétence 7: Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes</p>		

<p>Compétence attendue : Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.</p>		
<p>Connaissances</p> <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents types d'enchaînement (poings, pieds, pieds-poings, poings-pieds) • Les différentes façons de se protéger pour pouvoir riposter (parades, esquives) • Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donnés après observation) <p>Liés aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le règlement de l'assaut au collège et ses modalités d'application (dans la graduation des sanctions) <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les critères liés aux touches : précision, enchaînement <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le point fort et le point faible du tireur observé • Les indicateurs quantitatifs liés à l'action des tireurs • L'organisateur/chronométrateur : • Les feuilles d'organisation des rencontres et leur utilisation • Les règles de chronométrage lors d'un assaut 	<p>Capacités</p> <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyser ses résultats, repérer un point fort et un point faible de son adversaire pour élaborer en complexité avec l'observateur une stratégie d'assaut <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approcher les distances • Construire des attaques précises en s'adaptant à un adversaire mobile pour toucher exclusivement avec l'extrémité des segments (pieds ou poings) • Varier les formes d'attaque : variété des lignes et cibles visées, variété des techniques et armes utilisées en combinant la puissance et la trajectoire des coups en situation d'opposition • Combiner des attaques avec enchaînement de pied(s) et/ou poing(s), sur les différents niveaux de cibles autorisées • Enchaîner les attaques selon les réactions de l'adversaire • Alterner des déplacements avant et arrière avec des déplacements latéraux afin d'optimiser ses attaques et ripostes • Repérer les cibles libérées • Construire et réaliser une tactique à partir de l'analyse de ses résultats, des observations transmises, du point fort et du point faible de son adversaire <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des moyens de protection adaptés aux attaques adverses (parade protection, bloquée, chassée, et/ou esquives totales, partielles) pour pouvoir riposter (un ou deux coups) <p>Liés aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbitrer en utilisant la gestuelle adaptée • Coordonner ses actions avec celles des autres officiels <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer le gagnant de l'assaut en respectant la cotation des touches • Repérer les enchaînements de touches en poings et pieds • Répondre à la demande de sanction en utilisant la gestuelle correspondante <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier un point fort et un point faible chez l'adversaire pour conseiller un camarade • Utiliser des critères objectifs et fiables pour élaborer une tactique appropriée <p>L'organisateur/chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser le tournoi et distribuer les rôles • Déclencher et arrêter le chronomètre en fonction des commandements de l'arbitre 	<p>Attitudes</p> <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son engagement dans l'assaut • Se montrer persévérant et offensif quels que soient l'adversaire et l'évolution du score • Prendre en compte les remarques faites par l'observateur <p>Liés aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se concentrer et rester attentif aux actions des tireurs (fautes commises, sécurité) • Associer la gestuelle aux décisions prises • Rester intègre et rigoureux dans ses décisions <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer la responsabilité de son jugement et le justifier <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir une attitude réflexive sur la pratique de son camarade • Être rigoureux dans ses observations • L'organisateur/chronométrateur • Assurer de façon autonome, les rôles et les tâches proposés • Être attentif au fonctionnement du dispositif et au déroulement des assauts
<p>Liens avec le socle :</p> <p>Compétence 1 : Savoir exprimer avec clarté, précision et concision dans les échanges liés à l'arbitrage, à l'organisation d'un tournoi et aux observations</p> <p>Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées : rapports, pourcentages pour déterminer l'efficacité des tireurs et construire un projet d'attaque</p> <p>Compétence 6 : S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation du tournoi et les progrès des tireurs</p> <p>Compétence 7 : Connaissance de soi, son point fort, son point faible, Rechercher, Planifier, organiser pour élaborer un projet d'action, Persévérer quel que soit le contexte.</p>		

COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 3 :		
	-pour la voie professionnelle, au BO n°2 du 19 février 2009. -pour la voie générale et technologique, au BO spécial n°4 du 29 avril 2010.	
CP 4 SAVATE BOXE FRANCAISE		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Sur l'APSA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principes d'efficacité tactique : construction d'un rapport de force à son avantage par l'attaque ou par la contre-attaque. • Les principes d'efficacité techniques : touche rapide et précis, équilibre, posture défensive adaptée. • Le vocabulaire spécifique : <ul style="list-style-type: none"> - justesse et précision du vocabulaire pour désigner et nuancer les sensations et actions dans les différentes formes d'opposition. - rituel et éthique : élaboration d'un code moral (droits et devoirs) pour une pratique sécuritaire • Les règles associées aux niveaux de jeu des élèves : <ul style="list-style-type: none"> - armes et cibles autorisées pour agir et se défendre - les actions dangereuses (distinction touche/frappe). - la reconnaissance du « gain d'un assaut ». • Les routines de préparation à l'effort. <p>Sur sa propre activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ses points forts et ses points faibles : coup et enchaînement préférentiel, déplacement, profil. • Les critères d'efficacité : <ul style="list-style-type: none"> - le contrôle des masses corporelles engagées dans l'action (déplacement et armé) - la distance adaptée à l'adversaire permettant de toucher réglementairement avec l'extrémité des pieds ou des poings. <p>Sur les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les points forts et les points faibles de l'adversaire. • En situation « d'entraîneur » : les indicateurs d'efficacité liés à la construction de la garde, des parades, aux armes utilisées, aux cibles visées. 	<p>Savoir-faire en action</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une préparation à l'effort générale et spécifique. • Appliquer une consigne spécifiant le rôle à tenir, les cibles et les armes autorisées pendant un temps défini d'opposition. • Déclencher des touches à distance (avec un placement et une arme appropriés) sur un adversaire mobile. • Contrôler la puissance et la trajectoire des coups en situation d'opposition à rôle déterminé. • Enchaîner deux touches (poing-poing, pied-pied ou pied-poing) • Se protéger par des parades bloquées ou des esquives permettant de rester équilibré et à distance pour éventuellement riposter. • Tenir et soutenir un effort sur la durée d'un combat. <p>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assurer le rôle d'arbitre. • Assurer le rôle de partenaire d'entraînement. • Analyser ses actions et leurs conséquences sur l'issue de la rencontre. • Expliciter ses choix (ses décisions) en fonction des informations prélevées (sur l'adverse, sur soi). • Décomposer le score de son adversaire en annonçant les touches effectivement reçues au cours d'une reprise • Répéter et sanctionner en cours d'opposition : une touche non contrôlée, une trajectoire verticale montante ou descendante, une arme autre que les extrémités segmentaires codifiées... • Utiliser les commandements essentiels pour le déroulement d'une confrontation : « Saluez-vous », « En garde », « Allez », « Stop ». • En situation de juge : savoir retranscrire les décisions arbitrales. 	<p>En direction de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter de travailler et de se confronter avec une diversité d'adversaires dans la limite d'un affrontement en sécurité. • Maitriser ses émotions dans l'opposition. • S'engager loyalement. • Respecter les commandements de l'arbitre. • Consentir le face à face un contre un jusqu'au bout d'une reprise ou d'un tournoi devant les autres élèves. • Adopter une attitude combative et de fair-play tout au long de la rencontre. <p>En direction d'autrui</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluer son adversaire en début et fin d'assaut. • Considérer l'adversaire et l'arbitre comme des conditions nécessaires aux progrès de sa propre pratique. • En tant qu'arbitre, se reconnaître garant des intégrités physiques et morales des protagonistes.

CP 4 SAVATE BOXE FRANCAISE		
COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 4 :		
-pour la voie professionnelle, au BO n°2 du 19 février 2009. -pour la voie générale et technologique, au BO spécial n°4 du 29 avril 2010.		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Sur l'APSA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principes d'efficacité tactique : <ul style="list-style-type: none"> - la signification de la notion de système d'attaque et de défense, - la rupture comme enjeu essentiel de l'interaction un contre un, - les différentes phases pour produire une attaque efficace (ou précise). • Les principes d'efficacité techniques : <ul style="list-style-type: none"> - ouvrir le pied d'appui, faire d'abord monter le genou pour toucher plus haut avec le pied. • Règles associées aux niveaux de jeu des élèves : <ul style="list-style-type: none"> - l'évaluation d'une reprise à partir du critère de « 1 touche » et sa transcription exprimant le rapport de force : 3/2 (dominée), 3/1 (fortement dominé), 2/2 (égale), - les principes de valorisation d'une touche (segment utilisé, hauteur de touche en pieds). • Routines de préparation à l'effort. <p>Sur sa propre activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ses points forts et ses points faibles. • Critères d'efficacité : <ul style="list-style-type: none"> - l'impulsion / répulsion comme mode d'ajustement pour ne pas se faire toucher et toucher, - les opportunités offensives et défensives associées à la garde. <p>Sur les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • En situation de juge : appréciation et décompte des points. • les éléments à déceler en situation défensive : répondant aux questions : quand ? (moment du déclenchement), comment ? (trajectoire de la touche, segments utilisés), ou (cible visée), les indices à déceler en situation offensive : l'organisation de l'adversaire, la distance de déclenchement, le repérage des cibles, le sens de déplacement de l'adversaire - les choix tactiques réalisés, les choix possibles en situation de défense et en situation d'attaque. 	<p>Savoir faire en action</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifier et réaliser une préparation à l'effort individuelle. • Préparer l'attaque pour toucher précisément : ajuster sa distance de touche à l'adversaire (déplacement et placement), le perturber, feinter. • Développer l'attaque en restant équilibré et protégé : (enchaîner armer-toucher-réarmer-pas de retrait en fin d'attaque). • Neutraliser l'attaque adverse par des parades appropriées. • Exploiter la neutralisation en contre-attaquant. • Tenir et soutenir un effort sur une succession d'assaut. <p>Savoir faire pour aider aux apprentissages :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assurer le rôle de partenaire d'entraînement et réguler son action afin d'optimiser l'apprentissage du partenaire. • Effectuer des enchaînements d'actions variés, en attaque et en défense, dans des contextes variés. • Mettre en relation le résultat des actions avec le projet initialement formulé. • Réguler les choix décisionnels et construire des « systèmes » d'attaque et de défense pertinents. • Faire varier la nature et la quantité d'incertitude. • Comme juge, identifier seulement les actions qui touchent précisément et réglementairement. • Assurer le rôle d'arbitre et se positionner efficacement. • Déterminer le gagnant de chaque reprise ou de l'assaut en comptabilisant la cotation de chaque touche. • Comparer son résultat de jugement avec les autres juges à l'issue de l'assaut. • Varier les formes d'affrontement, changer d'adversaires afin d'entraîner l'expérience du combattant. 	<p>En direction de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager loyalement pour gagner. • Prendre en compte les interventions de l'arbitre. • Accepter les décisions des juges. • En tant que juge, adopter une attitude loyale et équitable, assumer la responsabilité de sa décision. <p>En direction d'autrui</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comme juge, rester concentré pendant toute la rencontre pour pouvoir comptabiliser toutes les touches valides. • En tant qu'arbitre savoir graduer les sanctions.

4 SE BASER SUR LES COMPETENCES ATTENDUES ET SE SERVIR DES FICHES RESSOURCES : INTRODUCTION AVEC DES GRANDS AXES FORTS CHOISIS

4.1 LA SECURITE

4.1.1 La sécurité passive (espace, matériel, hygiène)

4.1.1.1 Le matériel obligatoire :

- L'**enceinte** délimitée par des plots : carrés de 9m² à 36m²



L'enceinte est une variable didactique, mais doit rester à 2 m des murs et des autres enceintes (règles AFNOR).

- Les **gants** à velcros :

Poids	/	Taille	(1 Ounce	(oz)	=	28,35g	et	1g	=	0,035	(oz)
20-25kg	/			6	=	oz			=	-	-
25-45kg	/			8	=	oz			=	-	-
45-60kg	/			8	=	oz		8	=	oz	oz
60-80kg	/			10	=	oz		10	=	oz	oz
75-90kg					/			12		oz	oz
90-100kg					/			14		oz	oz
+100kg	/									16 oz	

- Des **chaussures souples**, un **bas de survêtement**, un tee-shirt.
- Les protections obligatoires en assaut : **coquille** (garçons), **protège poitrine** (fille) - Si les établissements n'en disposent pas, alors les zones interdites doivent être étendues aux zones voisines (traitement didactique) -, **protège dents et casque** (si la cible visage est autorisée).

- Les évolutions des armes et des cibles en fonction du niveau de CA sont respectivement décrites aux points 5.2.1. et 5.2.2.

La sécurité active (représentations, terminologie, consignes)

- Terminologie :
 - « **Touches** » (**assaut**) / frappes (combat) : les termes de frappes/combat sont à proscrire dans le cadre scolaire. Il s'agit bien d'apprendre à l'élève à construire une maîtrise corporelle, avec la conscience de ce qui se fait, dans un cadre particulier : celui d'une activité physique comme support de cet apprentissage particulier. L'assaut et la touche supplantent respectivement le combat et la frappe.
 - Proscrire les termes « frappes », « coups », « combat », « KO », « boxeur(se) », « se battre »...
- **L'arbitrage « sacré »** (cf. *l'arbitre*), le **règlement**
- Les consignes :
 - Ne pas toucher à la **tête** (en cas d'absence de protège dents et de casque)
 - Tirer **face à face** la **bouche fermée** ;
 - Respect impératif des statuts, armes, cibles définies (certaines peuvent être interdites – cf. remarque plus haut), contrôle, temps, etc.
- Le regroupement des élèves (cf. fondamentaux)

4.1.2 Motricité, pouvoirs moteurs.

4.1.3 Traitement didactique

Adapter à la population et ne pas faire de « copier-coller » de la pratique sociale. Cela implique par ailleurs l'approche de certains registres didactiques : rappel des enjeux de formation : il s'agit de proposer une boîte éducative et ludique dans un souci sécuritaire. En résumé, c'est une boîte qui s'adresse à tous dans un cadre scolaire.

4.1.4 Ne pas transiger avec les règles de sécurité

Un point sécurité doit être fait régulièrement sur protections nécessaires et les bandes ou mitaines. Quant à la question de la cible visage : faut-il nécessairement trancher ? C'est une question de sécurité : ce qui est primordial et nécessaire est de disposer des protections adéquates. Ajoutons à cela l'importance de travailler dans la même garde. Enfin, la présentation de la boîte française (aspects

culturels, spécificités) et de ses intérêts éducatifs par rapport à d'autres boxes pieds-poings sont des incontournables.

4.1.5 Partir de l'activité de l'élève dans l'activité, plutôt que de l'activité en elle-même.
Transmettre une démarche méthodologique puisque la box française n'est qu'un support.

5 LA PRATIQUE DES ENSEIGNANTS

5.1 L'ÉCHAUFFEMENT

Il faut le **contextualiser** (en fonction des caractéristiques des élèves, de la classe...).

Les échauffements peuvent être à dominante diversifiée selon les caractéristiques des élèves, et sont amenés à varier au cours du cycle (aspect motivationnel):

Numéro 1 : à dominante « cardio », En musique : « cardio-boxe »

Numéro 2 : faisant office d'évaluation initiale : toucher le pied de l'adversaire sans se faire toucher le sien (confère situation déclinée plus loin).

Numéro 3 : à dominante « coordination motrice » = **Découverte de l'échauffement type :**

● **Activation cardiaque :**

Sautillés variés dans la surface du ring (pieds joints, sur place, avant – arrière, côtés)

Sémaphores

Buste d'un côté, hanches de l'autre

Au-dessus, en-dessous, derrière.

10 d'un côté, 10 de l'autre. « Directs »

Position pompes/fente avant : alterner jambe avant – jambe arrière.

Jambes écartées, main droite – jambe gauche.

● **Renforcement musculaire :**

Pompes/abdos (si la routine est installée quels que soient les cycles)

Cercles de bras, bras tendus : petits rapides, grands lents, changement de sens etc.

● **Étirements :**

Fente avant, adducteurs, etc.

A deux pour les ischios : l'un donne sa jambe, l'autre la bloque sur sa poitrine.

Evolutif au cours du cycle :

- Y intégrer le vocabulaire spécifique à l'activité
- Il fait émerger un principe de continuité :
 - Routines
 - Et de spécificité selon le thème de leçon abordé

5.2 L'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

L'élève doit pouvoir savoir comment il se situe et cela implique de savoir renvoyer de l'information à l'élève sur ce qu'il sait faire, sur ce qu'il ne sait pas faire.

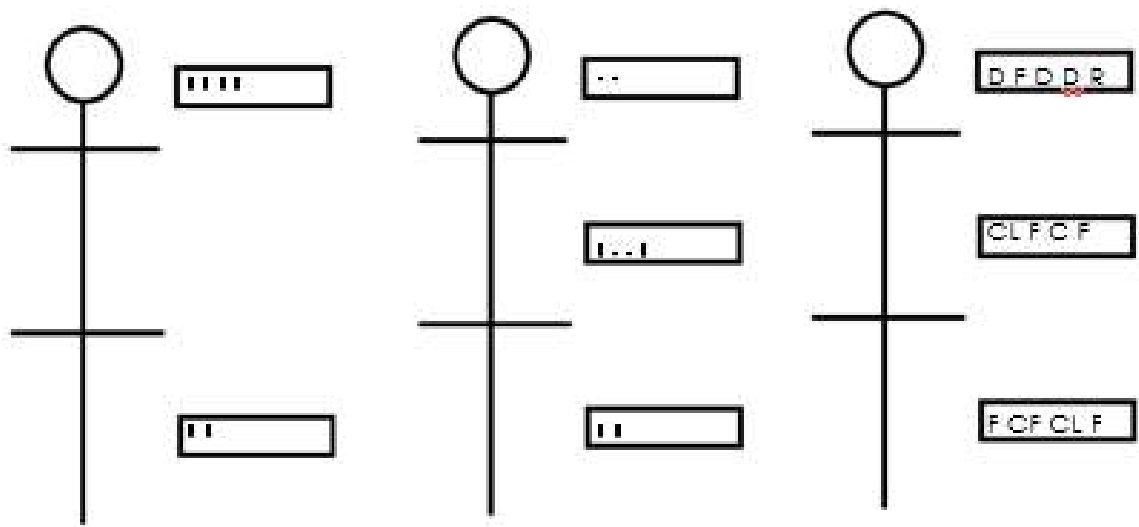
- Les observables moteurs – Collecte de l'information recueillie :
 1. Collecte de ces informations individuelles sur un document ou un outil professeur pour une **exploitation** en pédagogie différenciée.
 2. Cette fiche d'observation n'est utilisée que lors de l'évaluation diagnostique. L'outil vidéo peut-être aussi très pertinent pour l'observation selon l'APSA support.

5.2.1 « Observation quantitative »

- A partir de la situation de référence « toucher et ne pas se faire toucher », assaut à thème en montée-descente
- N1 : Armes [paumes et dessous des pieds] / cibles [épaules et dessus des pieds] ; sans gants
- N2 : Armes [F, C, D] / cibles [basses, médianes, épaules]
- N3 : Armes [F, C, D, Ct] / cibles [basses, médianes, haute ou épaules]
- N4 : Assaut libre possible

5.2.2 « Observation qualitative »

- Le corps-cible



N1

Ex : 4 touches épaules
2 touches pieds

N2

Ex : Ligne haute ⇔ 2 poings
Ligne médiane ⇔ 2 poings 2 pieds
Ligne basse ⇔ 2 pieds

N3/4

D ⇔ Direct, C ⇔ Crochet, S, U...
F ⇔ Fouetté, CL, CF...

5.2.2.1 « Observation qualitative » N1

● Les profils de tireurs

Repérer :

- le profil « **inhibé** »
- le profil « **fonceur** »
- celui qui est « **entre les deux** ».

Comportements observables : par rapport à **la garde/la distance de touche/la touche vs la frappe/les déplacements**

Trois groupes de besoins établis

Objectifs de travail pour le profil 1 :

- Dédramatiser la situation.
- Accepter de toucher l'autre et de se faire toucher.
- Constitution de binômes par affinité.

Objectifs de travail pour le profil 2 :

- Educatifs à la puissance dès le départ (exercice avec balle, flamant rose)
- Faire doubler les touches, utiliser les segments avants prioritairement, faire enchaîner.
- Insister sur le mode de délivrance attendu : la touche. On ne se jette pas sur l'adversaire, seuls les segments sont des armes (pas le corps entier).
- Montrer l'intérêt qu'il y a à travailler à la touche en assaut : la force dessert. Dans le cadre de l'évaluation par l'arbitre et le juge, ainsi que dans l'efficacité car lorsque l'on frappe, on passe plus de temps à l'impact au lieu d'être fluide, mobile et de toucher beaucoup.

Objectifs de travail pour le profil 3 :

- Construction de la distance et de la garde.
- Les premières armes et comment s'en protéger.
- Direct, chassé, fouetté.
- Passer de la coopération à de l'opposition modérée.

5.2.2.2 « Observation qualitative » N2/4

- Les profils de tireurs

Repérer :

- le profil « **scoriste** » (le cumuleur accepte de se faire toucher pour toucher ; Il élabore une stratégie qui favorise un différentiel de touches large. Il "touche mieux")
- le profil « **assaillant** » (placé de face, l'usage des 4 armes favorise une profusion d'actions ; Attaquant, sa stratégie est simple, il attaque. Sa devise est "Toucher sans se faire toucher")
- le profil « **escrimeur** » (placé de profil, il restreint ses armes en privilégiant une protection du corps ; Défenseur avant tout, il élabore une stratégie qui favorise la contre-attaque. Sa devise est "Ne pas se faire toucher et toucher")

Comportements observables : par rapport à **la mobilité, la distance, la diversité des cibles.**

Ces comportements sont observables par rapport à la mobilité, la distance, la diversité des cibles.

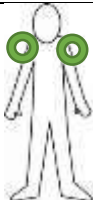
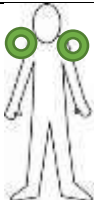













Proposition de Fiche d'observation éventuelle : avec 3 items maximum :

Touche (précision)		Contrôle de la touche (puissance)		Armé	
oui	non	oui	non	oui	non

Variante :

Touche (précision)		Contrôle de la touche (puissance)		Armé	
oui	non	oui	non	oui	non

Les différentes étapes de complexification :

	SR	1 ^{er} degré de complexification	2 ^{ème} degré de complexification
Cibles	 Epaules	 Epaules	 Front
		 Abdomen	 Buste et/ou abdomen
	 Dessus du pied	 Quadriceps	 Quadriceps, abducteurs et adducteurs
Armes	 Main ouverte, doigts serrés, sans gants	 Phalanges	 Phalanges
	 Plante de pied	 Plante de pied	 Plante de pied
			 dessus du pied

6 LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Avoir une démarche méthodologique dans les différentes situations proposées au regard des programmes.

But = à annoncer à l'élève.

Acquisitions attendues = **passer de** tel type de comportement moteur à tel autre.

Compétence attendue = elle figure sur les différentes fiches.

Connaissance = Les connaissances renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques (règlements, évolution, formes sociales de pratiques, etc.), sur son fonctionnement corporel (éléments de physiologie de l'effort, de psychologie, etc.), sur l'activité d'autrui, sur l'environnement. Elles s'énoncent principalement sous forme de principes, de règles, de repères et nécessitent l'utilisation d'un vocabulaire spécifique.

Capacités = elles attestent du pouvoir d'agir. Elles mobilisent des connaissances dans une situation particulière, se développent et s'observent dans la pratique effective. Elles recouvrent les dimensions motrices (par exemple, les techniques et les tactiques) ou méthodologiques (par exemple, les procédures d'observation, d'évaluation, etc.).

Attitudes = elles se définissent comme une prédisposition à agir, une manière d'être et de penser qui organise les relations à soi, aux autres et à l'environnement. Elles sont sous-tendues par des valeurs. Elles renvoient à des postures intellectuelles, affectives et physiques liées à la confiance en soi, aux savoir-faire sociaux. Les verbes accepter, s'opposer, assumer, coopérer, se concentrer, faire confiance, respecter, écouter, caractérisent certaines attitudes.

Socle commun = liens avec le socle commun éventuellement.

Variables didactiques :

Axes de Simplification : limitation ou diminution de l'incertitude événementielle et/ou temporelle.

Axes de Complexification : augmentation de l'incertitude événementielle et/ou temporelle.

FICHE SITUATION N°1

Thème : première approche de la BF « toucher sans être touché ».

Objectif : considérer son propre corps comme une arme et une cible simultanément.

Acquisitions attendues : attaquer et se défendre dans le même temps.

Compétence attendue N1 : S'engager loyalement dans un assaut, en recherchant le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Compétence attendue N2 : Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

CMS visée : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation de règles.

Connaissances : les principes pour une pratique sécuritaire : cibles et surfaces autorisées.

Capacités : dissocier les membres supérieur et inférieur, réaliser une touche réglementaire sans risque pour l'adversaire, en tant qu'arbitre : se placer de manière à identifier les touches et les fautes.

Attitudes : respecter l'éthique et le rituel de l'activité, accepter d'être touché et de toucher, maîtriser ses émotions

Liens avec le socle commun :

Compétence 7 : prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
<p>Les 2 tireurs s'affrontent en marquant 1 point chaque fois qu'ils touchent la partie lacets de la chaussure de l'adversaire avec la semelle de la leur.</p> <p>Ainsi que l'épaule de l'adversaire avec la paume de leur main ouverte.</p> <p>Les mains dans le dos.</p> <p>Les arbitres stoppent l'assaut à chaque touche valide et comptent les points.</p>	<p>Se déplacer sur le ring dans une logique d'affrontement avec un corps arme et cible à la fois.</p> <p>Toucher son adversaire sur les cibles autorisées en étant touché le moins possible en retour.</p>	<p>2 juges-arbitres</p> <p>2 tireurs</p> <p>1 ring</p> <p>Assauts de 1'30 à 2' au maximum.</p>	<p>- je fixe mon regard sur la poitrine de l'adversaire pour avoir dans mon champ de vision ses pieds et ses mains.</p> <p>- je me déplace en pas glissés pour que mes appuis soient toujours très réactifs.</p> <p>- lorsque je touche le pied de mon adversaire avec mon pied, mon poids est intégralement placé sur ma jambe d'appui afin de ne pas écraser le pied de l'adversaire.</p> <p>- je touche les cibles hautes avec la paume de ma main ouverte, doigts fermés afin de ne pas me blesser ni blesser l'adversaire avec 1 doigt.</p> <p>Complexification :</p> <p>+ je peux toucher l'adversaire avec mes 2 pieds et une main.</p> <p>++ Je peux toucher mon adversaire avec mes 2 pieds et mes 2 mains.</p> <p>Simplification :</p> <p>- je ne touche mon adversaire qu'avec un seul pied (pas de main).</p> <p>- - je ne touche mon adversaire qu'avec une seule main (pas de pied)</p>	<p>je touche sans faire mal</p> <p>je touche beaucoup et je suis peu touché</p> <p>j'accepte d'être touché lorsque la touche est réglementaire.</p>

Bilan et perspectives :

FICHE SITUATION N°2 :

Thème : se placer et intervenir en tant qu'arbitre.

Objectif : acquérir un mode de déplacement sur le ring qui permet aux arbitres de tout voir sans jamais entraver l'évolution des tireurs

Acquisitions attendues : être systématiquement au bon endroit au bon moment pour intervenir de manière opportune dans la régulation d'un assaut.

Compétence attendue N1 : Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité

Compétence attendue N2 : Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

CMS visée : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages.

Connaissances : le règlement simplifié pour une pratique sécuritaire : « puissance, distance, trajectoire » et l'association de la sanction en fonction de la gravité de la faute.

Capacités : se placer perpendiculairement par rapport aux tireurs pour intervenir de manière opportune.

Attitudes : être rigoureux, vigilant et impartial

Liens avec le socle commun :

Compétence 6 : Assumer les divers rôles sociaux pour permettre à ses camarades de progresser.

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
<p>2 tireurs se déplacent sur le ring dans une logique d'opposition tandis que les 2 arbitres se répartissent l'espace du ring pour y occuper la place la plus adaptée à leur fonction sans gêner les tireurs.</p>	<p>Etre systématiquement aligné avec son partenaire arbitre sur une ligne perpendiculaire à celle passant par les 2 tireurs.</p> <p>Les tireurs se déplacent et/ou s'affrontent selon le degré de complexification de la tâche choisie.</p>	<p>1 enceinte</p> <p>2 tireurs</p> <p>2 arbitres</p>	<p>- les tireurs se déplacent en motricité boîte (en « pas glissé »).</p> <p>- les arbitres se déplacent en pas chassés pour être vif dans leurs déplacements et ne pas gêner les tireurs.</p> <p>Simplification :</p> <p>- les tireurs se déplacent en marchant, face à face.</p> <p>- - les tireurs se déplacent en marchant et en se tenant les mains, bras tendus afin de matérialiser la ligne perpendiculaire à celle qui passe par les 2 arbitres.</p> <p>Complexification (+)</p> <p>les tireurs peuvent marquer des points en touchant les épaules de l'adversaire avec leurs mains ouvertes et/ou en touchant les pieds de leur adversaire avec leurs propres pieds (cf. situation de référence). Les arbitres restent alignés tout en comptabilisant les touches valides afin de multiplier les informations à prélever sur le couple de tireurs.</p>	<p>Je suis toujours en face de mon partenaire arbitre, un tireur à ma droite, un à ma gauche.</p>

Bilan et perspectives :

FICHE SITUATION N°3 :

Thème: entrer dans la codification de l'activité

Objectif : réaliser une touche réglementaire en boxe française.

Acquisitions attendues : armer chacune des touches tentées, toucher la zone autorisée de manière précise et ceci sans la moindre puissance.

Compétence attendue N 1 : S'engager loyalement dans un assaut, en recherchant le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.

Compétence attendue N:2 : Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées

CMS visée : S'engager avec lucidité

Connaissances : les principes d'efficacité ainsi que les contraintes réglementaires liées à l'activité.

Capacités : décomposer ses mouvements et toucher en étant équilibré sur ses appuis afin d'agir vite, sans puissance et précisément.

Attitudes : respecter l'éthique et le rituel de l'activité, accepter les différentes formes de travail (coopération / opposition).

Liens avec le socle commun :

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.

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
<p>L'enseignant donne la surface précise de l'arme et la zone cible autorisée ainsi que la contrainte réglementaire (armer).</p> <p>Les élèves cherchent la trajectoire optimale de la technique abordée à partir de la position initiale de garde jusqu'à l'impact.</p>	<p>Tenir compte des contraintes réglementaires et mécaniques pour trouver le geste le plus efficace pour une arme et une cible donnée.</p>	<p>2 par 2 les élèves expérimentent une technique.</p>	<p>- je me penche d'avant en arrière et de droite à gauche afin de créer un mouvement de balancier qui ne s'interrompt pas lors de mes attaques.</p> <p>- chaque transfert de poids libère un appui (qui devient arme) ou met en avant un poing privilégié pour l'attaque.</p> <p>Simplification :</p> <p>- je réduis le nombre d'armes à ma disposition pour créer mon enchaînement d'attaques.</p> <p>- Je suis à l'initiative de l'attaque. Mon adversaire est simplement en garde face à moi.</p> <p>Complexification :</p> <p>+ j'augmente le nombre d'armes à ma disposition pour créer mon enchaînement d'attaques.</p> <p>++ je déclenche mon action à partir d'une attaque adverse. L'attaque adverse est donc le point de départ de ma contre offensive.</p>	<p>Toutes les contraintes sont respectées, je touche la cible avec l'arme identifiée dans un trajet le plus direct possible tout en ayant armé sa touche.</p>

Bilan et perspectives :

FICHE SITUATION N°4

Thème : boxer sur plusieurs touches (2 à 3 maximum)

Objectif : aller vers une boxe dynamique, d'enchaînement.

Acquisitions attendues : préparer la touche suivante lors de l'exécution de la première

Compétence attendue N1 : contrôler ses touches en maîtrisant la distance.

Compétence attendue N2 : rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées.

CMS visée : élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions.

Connaissances : principes d'action en boxe française : « ressorts qui se tend et se détend »

Capacités : construire et reconstruire la distance de touche

Attitudes : s'engager dans l'action à l'aide d'une démarche réfléchie.

Liens avec le socle commun :

Compétence 7 : rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources.

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
<p>En tenant compte des contraintes réglementaires et des principes d'action, les élèves proposent plusieurs enchainements poings-pieds et pieds poings respectant la logique de compression – décompression, et d'alternance droite – gauche.</p>	<p>Réaliser des enchaînements de techniques « logique », « qui s'enchaînent bien », dans lesquelles chaque action facilite la suivante</p>	<p>Par binôme les élèves expérimentent leurs propositions puis les présentent au reste de la classe.</p>	<p>- je me penche d'avant en arrière et de droite à gauche afin de créer un mouvement de balancier qui ne s'interrompt pas lors de mes attaques.</p> <p>- chaque transfert de poids libère un appui (qui devient arme) ou met en avant un poing privilégié pour l'attaque.</p> <p>Simplification :</p> <p>- je réduis le nombre d'armes à ma disposition pour créer mon enchaînement d'attaques.</p> <p>- Je suis à l'initiative de l'attaque. Mon adversaire est simplement en garde face à moi</p> <p>Complexification :</p> <p>+ j'augmente le nombre d'armes à ma disposition pour créer mon enchaînement d'attaques.</p> <p>++ je déclenche mon action à partir d'une attaque adverse. L'attaque adverse est donc le point de départ de ma contre-offensive.</p>	<p>Fluidité de l'enchaînement (pas de rupture)</p> <p>Pas de passage par une position statique entre 2 impacts.</p>

Bilan et perspectives :

7 LES PROPOSITIONS DE CYCLE QUI EN DECOULENT

7.1 PROJET DE CYCLE N1

Leçon n°1	Thème : découverte de la BF, première approche.		
	<u>Connaissances :</u> Connaître : Le matériel, l'enceinte, les protections La notion de puissance Les cibles et surfaces autorisées	<u>Capacités :</u> Se placer à distance de touche Adopter une garde Arbitre : intervenir de manière opportune et affirmée et identifier les touches valides.	<u>Attitudes :</u> Accepter d'être touché et de toucher. Respecter les décisions des juges et arbitres. Maîtriser ses émotions Accepter les différentes formes de travail (coopération et opposition).
Situations abordées : S1 « toucher sans être touché » Evaluation diagnostique. : cette situation fait office d'évaluation diagnostique			
Leçon n°2	Thème : développement d'une gestuelle codifiée.		
	<u>Connaissances</u> Connaître : Le vocabulaire spécifique Les cibles autorisées	<u>Capacités :</u> Réaliser une touche réglementaire : le direct + la parade ad hoc (parade chassée). Se placer convenablement en tant qu'arbitre	<u>Attitudes :</u> Adopter une attitude combative et de fairplay lors des assauts Etre rigoureux et intransigeant en tant qu'arbitre
Situations abordées : S2 et S3			
Leçons n°3, 4 et 5	Thème : développement d'une gestuelle codifiée.		
	<u>Connaissances :</u> Connaître les contraintes réglementaires (armé, précision, puissance proscrite)	<u>Capacités :</u> Contrôler sa puissance de touche, armer ses touches et être précis sur les zones autorisées.	<u>Attitudes :</u> S'engager dans les assauts en maîtrisant ses émotions.
Situations abordées : S3 : réaliser une touche réglementaire en BF.			
Leçons n°6 et 7	Thème : S4 : tirer sur 2 touches		
	<u>Connaissances :</u> Connaître : Les principes pour toucher réglementairement : placement et remplacement, à distance de touche, équilibre,	<u>Capacités :</u> Prendre des repères pour construire la distance de touche, se placer et replacer en permanence, intervenir de façon	<u>Attitudes :</u> Respecter l'éthique et le rituel de l'activité. Maîtriser ses émotions liées à la confrontation.

	contrôle.	opportune en tant	
	Situations abordées : S4, boxer sur un enchainement de plusieurs touches.		
Leçon n°8	EVALUATION SOMMATIVE		

7.2 PROJET DE CYCLE N2

Leçon n°1	Thème : Rappel sécurité + évaluation diagnostique		
	<u>Connaissances</u> : Connaître : Les contraintes réglementaires, Le vocabulaire approprié.	<u>Capacités</u> : Contrôle de la puissance, l'armé, la distance	<u>Attitudes</u> : Maîtriser ses émotions, respect de l'arbitre.
Situations abordées :			
Leçon n°2	Thème : révision des techniques offensives et défensives		
	<u>Connaissances</u> Connaître : Le vocabulaire spécifique Les cibles autorisées	<u>Capacités</u> : Réaliser une touche réglementaire Se placer convenablement en tant qu'arbitre	<u>Attitudes</u> : Adopter une attitude combative et de fairplay lors des assauts Etre rigoureux et intransigeant en tant qu'arbitre
Situations abordées :			
Leçons n°3, et 4	Thème : découverte de nouvelles techniques pour augmenter son efficacité motrice en assaut		
	<u>Connaissances</u> : Connaître les contraintes réglementaires (armé, précision, puissance proscrite)	<u>Capacités</u> : Contrôler sa puissance de touche, armer ses touches et être précis sur les zones autorisées.	<u>Attitudes</u> : S'engager dans les assauts en maîtrisant ses émotions.
Situations abordées :			
Leçons n°5, 6 et 7	Thème : travail des enchaînements poings pieds et pieds poings.		
	<u>Connaissances</u> : Connaître : Les principes pour toucher réglementairement : placement et replacement, à distance de touche, équilibre, contrôle.	<u>Capacités</u> : Prendre des repères pour construire la distance de touche, se placer et replacer en permanence, intervenir de façon opportune en tant qu'arbitre.	<u>Attitudes</u> : Respecter l'éthique et le rituel de l'activité. Maîtriser ses émotions liées à la confrontation.
Situations abordées :			
Leçon n°8	EVALUATION SOMMATIVE		

8 EVALUATIONS

*Aborder l'évaluation sommative :

Avertissement : les modalités d'évaluation sommative (= de fin de cycle) décrites plus bas ne sont que des propositions, des façons de faire et ne constituent en aucun cas des modèles. Chaque équipe peut/doit les adapter dans le cadre du projet pédagogique d'EPS propre à l'établissement, selon des procédures communes et un contexte local identifiés.

8.1 EVALUATION TERMINALE BOXE FRANÇAISE NIVEAU 1

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Les élèves sont répartis par poule de 3 à 4 dans des rings matérialisés par des plots (comme tout au long du cycle).

Chaque élève rencontre les 2 à 3 autres en tant que tireur, et sera juge et arbitre lors des autres assauts.

Les élèves gèrent eux même le déroulement des tournois en prenant le temps sur l'horloge du gymnase.

Assauts de 2'

L'enseignant passe noter l'habileté lors de ces assauts comptant pour la note de performance.

8.2 EVALUATION DES COMPETENCES BOXE FRANÇAISE NIVEAU 1

Rappel de la compétence de niveau 1 :

S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.

Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

- **Capacités**

- Se déplacer pour conserver la distance de touche

- Construire et conserver une garde
- Contrôler sa puissance de touche
- Armer ses touches en jambe tout en étant précis sur les surfaces de touche autorisées
- Utiliser l'ensemble du répertoire gestuel à sa disposition durant un assaut
- Interrompre l'assaut et avertir le tireur fautif le cas échéant lorsque je suis arbitre
- Compter les touches valides lorsque je suis juge

▪ Connaissances

- Connaître le vocabulaire approprié (direct, fouetté, chassé, garde, parade, tireur etc)
- Connaître les contraintes réglementaires (cibles autorisées, surfaces de touche interdites, rituel, puissance proscrite, principe d'exécution des touches, armé, distance) ainsi que les rôles et fonctions du juge et de l'arbitre.

▪ Attitudes

- Respecter les consignes de sécurité, les interventions de l'arbitre et la décision des juges
- Maîtriser ses émotions lors de la confrontation (réguler sa peur et/ou son agressivité)
- S'engager dans l'assaut (accepter de toucher et d'être touché)

8.3 EVALUATION TERMINALE BOXE FRANÇAISE NIVEAU 2

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Les élèves sont répartis par poule de 3 à 4 dans des rings matérialisés par des plots (comme tout au long du cycle).

Chaque élève rencontre les 2 à 3 autres en tant que tireur, et sera juge et arbitre lors des autres assauts.

Les élèves gèrent eux même le déroulement des tournois en prenant le temps sur l'horloge du gymnase.

Assauts de 2'

L'enseignant passe noter l'habileté lors de ces assauts.

8.4 EVALUATION DES COMPETENCES BOXE FRANÇAISE NIVEAU 2

Rappel de la CA de N2 :

Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées.

Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

▪ Capacités

- Se déplacer pour conserver la distance de touche
- Construire et conserver une garde
- Contrôler sa puissance de touche
- Armer ses touches en jambe tout en étant précis sur les surfaces de touche autorisées
- Utiliser l'ensemble du répertoire gestuel à sa disposition durant un assaut
- Enchaîner plusieurs touches lorsque j'attaque, dans la limite des trois touches successives autorisées
- Interrompre l'assaut et avertir le tireur fautif le cas échéant lorsque je suis arbitre
- Compter les touches valides lorsque je suis juge

▪ Connaissances

- Connaître les contraintes réglementaires (cibles autorisées, surfaces de touche interdites, rituel, puissance proscrite, principe d'exécution des touches, armé, distance) ainsi que les rôles et fonctions du juge et de l'arbitre
- Connaître le vocabulaire approprié (direct, fouetté, chassé, crochet, garde, parade, tireur etc)

▪ Attitudes

- Respecter les consignes de sécurité, les interventions de l'arbitre et la décision des juges
- Maîtriser ses émotions lors de la confrontation (réguler sa peur et/ou son agressivité)
- S'engager dans l'assaut (accepter de toucher et d'être touché)



- *Evaluer par compétences (ce qui sous-entend d'enseigner par compétences !)
- *L'évaluation certificative = aux examens
- *au DNB (niveau 2 de compétence attendue : cf. référentiels nationaux à aborder.
- *voie professionnelle (CAP, BEP, Bac Pro)
- *voie GT (bac GT)

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : BOXE FRANÇAISE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.</p>		<p>Assauts de 2 à 3 minutes de plusieurs rounds, dans lesquels des thèmes peuvent être proposés assurant l'équité des chances de victoire.</p> <p>L'ajoutement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré à priori.</p> <p>Au cours de l'assaut des phases de concentration sont prévues, dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un tireur. Les élèves passent tous dans les rôles : tireur, arbitre, juge, observateur et conseiller.</p> <p>Les règles essentielles de la boxe française sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : la cible de la tête peut être interdite, les points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des assauts hiérarchisée en fonction de contrats de touches ou d'enchaînements réussis, la notation de points spécifiques par rapport à la hauteur des touches et le type d'armes, les assauts à initiative alternée, les assauts pieds ou poings seuls, etc.</p>	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	<p>Efficacité dans le gain de l'assaut</p> <p>Gains des assauts sur 2 points</p>	<p>Touches isolées</p> <p>Quelques actions efficaces marquant des points. Actions contrôlées et à distance.</p> <p>0 - 2,5</p>	<p>Touches enchaînées</p> <p>Grand volume d'enchaînements avec une efficacité relative pour marquer des points.</p> <p>3 - 4,5</p>
8	<p>Efficacité du tireur dans ses enchaînements</p>	<p>Tireur impulsif aux actions isolées ou désordonnées</p> <p>Intention de toucher sans se faire toucher de façon univoque. Les touches sont contrôlées mais isolées.</p> <p>0 - 3,5</p>	<p>Tireur réalisant des enchaînements simples</p> <p>Intention de placer des enchaînements en combinant différentes lignes de rasps et d'armes en attaque et en défense.</p> <p>4 - 6</p>
4	<p>Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueille des cotations des points et des données insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encouragement</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueille des cotations de points et données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. S'applique dans le rôle de conseiller.</p> <p>2 - 3</p>
<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>		<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p>	
<p>Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication</p>		<p>L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des tireurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'une tactique offensive (enchaînements privilégiés de touches, etc.) ou d'une tactique défensive (enchaînement en riposte ou contre-attaque, etc.)</p>	
<p>Compétence 8 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences</p> <p>Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité</p>		<p>L'élève se met en accord sur la validation et la notation des touches, pour justifier ses choix à partir des critères donnés et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des assauts. Il accepte d'arbitrer différents adversaires et respecte le rituel de l'assaut. L'élève démontre qu'il contrôle ses touches sur leurs adversaires dans leurs actions offensives et défensives (en riposte ou contre) ou qu'il maîtrise des actions de blocages et parades. Il préserve ainsi son intégrité physique et celle de leurs camarades pendant les assauts.</p>	

Evaluation certificative N3

BEP-CAP

(session 2011)

COMPETENCE ATTENDUE

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE

Niveau 3 : Intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'assaut codifié.

- surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres
- assaut non mixte
- rapport de force équilibré
- assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS
- arbitrage des assauts par les élèves
- 2 assauts à thèmes de 2 reprises d'une durée de 1 mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise. (et non plus duos, mais ça se discute en CAP !)
- 1 assaut semi libre de 2 reprises d'une durée de 1 mn30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise.

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 3 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	<p>Système d'attaque et de défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualité des déplacements • trajectoires des touches • qualité et variété des entraînements • distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> • action réflexe • trajectoires imprécises • garde élargie ou s'expose aux touches sans protection • touche puissante et non armée • Utilise surtout la jambe arrière en attaque. • Ne riposte jamais • Attaques directes 	<ul style="list-style-type: none"> • pertinence de la touche / distance de garde : - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte.
4 Points	<p>Gestion de l'effort</p> <p>Efficacité</p> <p>Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • touche moins que l'adversaire • localisation basse • subit l'assaut, recule. • Attaque souvent sans toucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Touche autant que l'adversaire • Localisation basse et médiane des touches
3 Points	Gain de l'assaut	0 victoire	1 victoire 2 victoires
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> • signal de début et fin d'assaut • refus de l'éthique : comportement déviant 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle la puissance des touches • Intervient sur le déroulement de l'assaut.

Evaluation certificative N4

BACC PRO

(session 2012)

COMPETENCE ATTEINDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p>Niveau 4 : Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en oeuvre un projet.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	<p>Système d'attaque et de défense:</p> <ul style="list-style-type: none"> - qualité des déplacements - trajectoires des touches - qualité et variété des enchaînements - distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> ● pertinence de la touche / distance de garde : - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs ● protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte 	<ul style="list-style-type: none"> ● pertinence de la touche / distance de garde : - trajectoires et touches précises - distance de garde adaptée à l'adversaire ● enchaînement : poing / poing ; pied / pied ; pied / poing ; poing / pied ● pare et riposte en une touche ● Cherche à mettre la garde de son adversaire en défaut par feinte d'attaque
4 Points	<p>Gestion de l'effort</p> <p>Efficacité</p> <p>Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● touche autant que l'adversaire ● localisation basse et médiane des touches 	<ul style="list-style-type: none"> ● touche plus que l'adversaire ● localisation basse, médiane et haute des touches
3 Points	Gain de l'assaut	1 victoire	3 victoires
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> ■ Contrôle la puissance des touches ■ intervient sur le déroulement de l'assaut 	<ul style="list-style-type: none"> ■ utilise la terminologie ■ arrête l'assaut pour raisons de sécurité

BOXE FRANÇAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
<p>Niveau 4 : Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet d'action.</p>					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis			
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	Degrés d'acquisition du niveau 4	
08/20	<p>Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interaction continue - Distance - Mobilité 	<p>- construction d'actions isolées, sans interaction entre les tireurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - la distance de touche est perdue à la suite d'actions défensives (parades et esquives) parfois désorganisées - déplacements par impulsion-répulsion sans générer d'effet sur les déplacements de l'adversaire 	<p>- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré majoritairement en deux temps, pour toucher le dernier : attaque-contre-attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - les actions défensives succèdent au temps d'attaque adverse : la contre-attaque conduit à la touche - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche 	<p>- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré en plusieurs temps pour toucher le dernier : attaque/contre-attaque alternées des tireurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - les actions défensives s'intègrent dans le temps d'attaque adverse : l'arrêt de l'adversaire par l'utilisation des segments avant en trajectoire rectiligne conduit le plus souvent à finaliser l'échange en sa faveur - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche et se replacer hors d'atteinte en cours d'échange 	
		<p>Rapports d'opposition (6 points)</p> <ul style="list-style-type: none"> - projet sur le temps d'un assaut - projet sur le temps d'une reprise 	<p>Le tireur réussit à prendre l'avantage par intermittence au cours d'une reprise. Mais le temps passé dans le statut de dominé prévaut largement sur celui de dominant.</p> <p>L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important et défavorable au tireur.</p>	<p>Le tireur peut prendre l'avantage dans la majorité des échanges d'une des deux reprises d'un assaut. Mais le temps passé dans les statuts de dominé ou de dominant est équilibré.</p> <p>L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est serré, défavorable ou favorable au tireur.</p>	<p>Le tireur a l'avantage dans la majorité des échanges de chaque reprise. Et le temps passé dans le statut de dominant prévaut sur celui de dominé.</p> <p>L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important ou serré, mais équilibré ou favorable au tireur.</p>
04/20	Arbitrage	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés.
		0 point	0,25 point	0,50 point	1,25 point
		<p>L'arbitre fait débuter et stopper l'assaut en utilisant les commandements réglementaires. Ses interventions n'interviennent que lorsque la rencontre prend des allures confuses non conformes.</p>	<p>L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance.</p>	<p>L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance. Il utilise un vocabulaire approprié. Il est entendu des tireurs et des juges.</p>	



Point de vigilance : évaluation certificative/moyenne du bulletin

Ne pas piloter l'enseignement par l'évaluation certificative – ce qui est enseigné en EPS doit s'appuyer sur les programmes, et ne pas se limiter à l'épreuve fixée dans le cadre certificatif.