



FPS

Boxe Française Niveau 2

Le Tournoi Boxe - Cartes

Présentation

Un parcours de formation qui s'enrichit en Boxe

2 Professeurs d'EPS du collège JJ Rousseau de Creil :
Romuald Gérard et Romain Regniez

Un parcours qui débute à l'AS, puis lors des compétitions UNSS

Un parcours qui se prolonge en EPS depuis 2 ans



Découpage de la Présentation

- ◆ Présentation de la FPS
- ◆ Justifications au regard des textes, du contexte = Le Ciblage
- ◆ Justifications au regard des choix effectués = L'Habillage
- ◆ Proposition d'un parcours de formation en Boxe et en CP4 individuelle



Présentation de la FPS Le Tournoi Boxe-Cartes



Les mesures emblématiques

- ◆ 3 indicateurs de réussite :
 - ◆ Bouchons Rouges (Pénalité = -2pts)
 - ◆ Bouchons Bleus (point simple = 1pt)
 - ◆ Cartes (Techniques ou cibles = 2pts)
- ◆ 2 premières cartes choisies puis tirées au sort à partir de la 3^{ème}
- ◆ Fonctionnement par équipe de 3 pour une répartition des rôles : Boxeur – Arbitre – Juge/Coach



Cartes zones et cartes coups

EPAULE



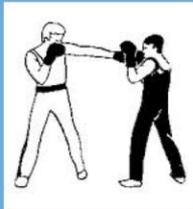
VENTRE



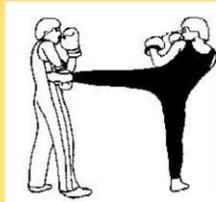
CUISSE



Direct



Fouetté



Ramené



FPS en lien avec un contexte



Représentations et constats de nos élèves en boxe française



◆ Contexte d'établissement difficile

◆ Image de la boxe : frapper fort, mettre KO, toucher n'est pas de la boxe.

➡ La touche est l'objet d'enseignement du Niveau 1.

◆ Constats Niveau 2 :

- Difficulté à faire des choix dans le match/combat : pas d'intentions de marquer, utilisation répétée de la même technique pour marquer.

- Beaucoup de déterminisme : j'ai raté parce que je suis mauvais, j'ai marqué parce que je suis bon, sans même réfléchir à comment j'ai marqué



FPS en référence aux
TO et non en révérence



Compétence Niveau 2 en BF

- ◆ **Compétence niveau BF** : 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.



Décryptage de la compétence

- ADN de la CP4 : gain d'un assaut.
- L'enjeu central est l'enchaînement de techniques (offensives et défensives) variées.
- Alors que le niveau 1 : touché sans être touché : sur du 1 touche, voir 2.
- ◆ **Analyse** :
 - L'enchaînement de techniques n'est utile que si **la défense de base** (la garde) est **efficace**.
 - L'enchaînement est une tactique pour marquer et n'est donc pas une fin en soi.



Ciblage de la compétence

Nous valoriserons les élèves qui sont capables de mettre en place une tactique pour marquer sur une cible précise ou avec une technique précise.

Recherche d'intentionnalité pour marquer le point

Augmenter le pouvoir moteur des élèves en réfléchissant à des façons de marquer, induisant l'utilisation de techniques.



FPS attractive
et qui a du sens



Une FPS attractive et motivante

- ◆ Conserve la logique de l'activité : marquer plus de points que son adversaire.
- ◆ Victoire individuelle / Collective.
- ◆ Plusieurs possibilités de gagner le combat.
- ◆ Des cartes qui donnent un projet à l'élève.



Fiche équipe

Opposition Cartes Fiche équipe n°

Boxeur 1 = Boxeur 2 =

Boxeur 3 =

Contre équipe n°...						
		1 vs	2 vs	3 vs		
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 1 ^{er} Round					
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 2 ^{ème} Round					
Score R1 + R2		V / D	V / D	V / D		
Contre équipe n°...						
		1 vs	2 vs	3 vs		
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 1 ^{er} Round					
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 2 ^{ème} Round					
Score R1 + R2		V / D	V / D	V / D		

Opposition Cartes Fiche équipe n°

Boxeur 1 = Boxeur 2 =

Boxeur 3 =

Contre équipe n°...						
		1 vs	2 vs	3 vs		
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 1 ^{er} Round					
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 2 ^{ème} Round					
Score R1 + R2		V / D	V / D	V / D		
Contre équipe n°...						
		1 vs	2 vs	3 vs		
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 1 ^{er} Round					
Normal	Bleus +1					
	Cartes Tech +2					
	Cartes Cibles +2					
	Rouge -2					
	Score 2 ^{ème} Round					
Score R1 + R2		V / D	V / D	V / D		

Du sens avec des indicateurs de réussite manipulables

- Un retour immédiat : score en direct (remplissage des fiches à chaque fin de round).
- Des observables manipulables et concrets : Cartes et Bouchons.
- Indicateurs d'atteinte de la compétence.



FPS qui renforce
l'estime de soi



Estime de soi

- ◆ Impact sur la connaissance de soi : cartes en fonction de ce que je sais faire.
- ◆ Impact sur le sentiment d'autodétermination : choix des cartes.
- ◆ Impact sur le sentiment d'appartenance : rôles à prendre en charge, implication dans l'équipe.
- ◆ Impact sur le sentiment de compétence : retour direct par la validation des cartes.



FPS qui nécessite une
pratique réflexive de l'élève



Une FPS qui nécessite une pratique réflexive

- ◆ L'élève **choisit une carte** au début du combat. S'il marque en respectant la consigne de la carte : il valide la carte, s'il marque d'une autre façon = bouchon bleu.
- ◆ Réflexive : Comment marquer ? Quelle carte choisir ?
- ◆ Logique d'apprentissage grande boucle / petite boucle.





FPS qui nécessite une
adaptation de l'élève



Une FPS qui nécessite une adaptation des élèves

- ◆ 2 premières cartes choisies, puis la 3^{ème} au hasard. Pour être compétent : au moins 1 carte de chaque catégorie. Possibilité de valider plusieurs cartes dans un seul round.
- ◆ Adaptative = je dois adapter ma manière de combattre pour valider ma carte (je ne reste pas **enfermé dans une façon de combattre comme la 3^{ème} carte est tirée au sort**).



FPS intégrant des composantes sociales



Un fonctionnement par équipes

- ◆ **Temps du combat** : 2 rounds de 1min30 avec temps entre les 2 rounds pour le coaching.

- ◆ **Constitution des équipes** :
 - En début de cycle (2-3^{ème} séance) : tournoi individuel par catégorie « gabarit» lié à la taille pour la distance de touche. On obtient un classement par catégorie.
 - Répartition des élèves en tenant compte des gabarits et des résultats pour avoir des équipes homogènes entre elles.
 - Durant les oppositions les élèves de même gabarit se rencontrent Boxeur 1 contre Boxeur 1.
 - Rôles : 6 boxeurs par rings (3/équipes) : 2 boxeurs – 2 arbitres – 2 juges.

- ◆ **Déroulement du combat** :
 - Arbitre arrête le combat pour les points et pour les pénalités (coup trop fort ou interdit).
 - Arbitre doit connaître la carte des boxeurs pour arrêter si elle est validée, et permettre au boxeur de tirer une nouvelle carte.
 - Juge devient coach entre les 2 rounds pour conseiller comment valider chaque carte.
 - Importance du guidage de l'enseignant avant et pendant les combats pour savoir quoi observer et quels conseils donner.

CMS

- Organiser et gérer un tournoi seul (Compétence attendue + CMS2 prise en charge des rôles) = investissement optimisé par le travail en équipe.
- CMS 4 : se connaître : je suis plus efficace pour marquer cette technique, sur cette cible = choix de la carte.
- CMS3 : se mettre en projet : il défend comme ça, donc je vais choisir cette carte.



Un parcours de formation en Boxe française



Dans le cycle

- ◆ Une intégration progressive des cartes avec alternance FPS / petite boucle.
- ◆ Une évolution des variables de l'assaut.
- ◆ Une évolution du système de score en fonction de l'objet d'enseignement.
- ◆ Une évolution des rôles d'arbitrage / juge.



Sur plusieurs cycles de BF

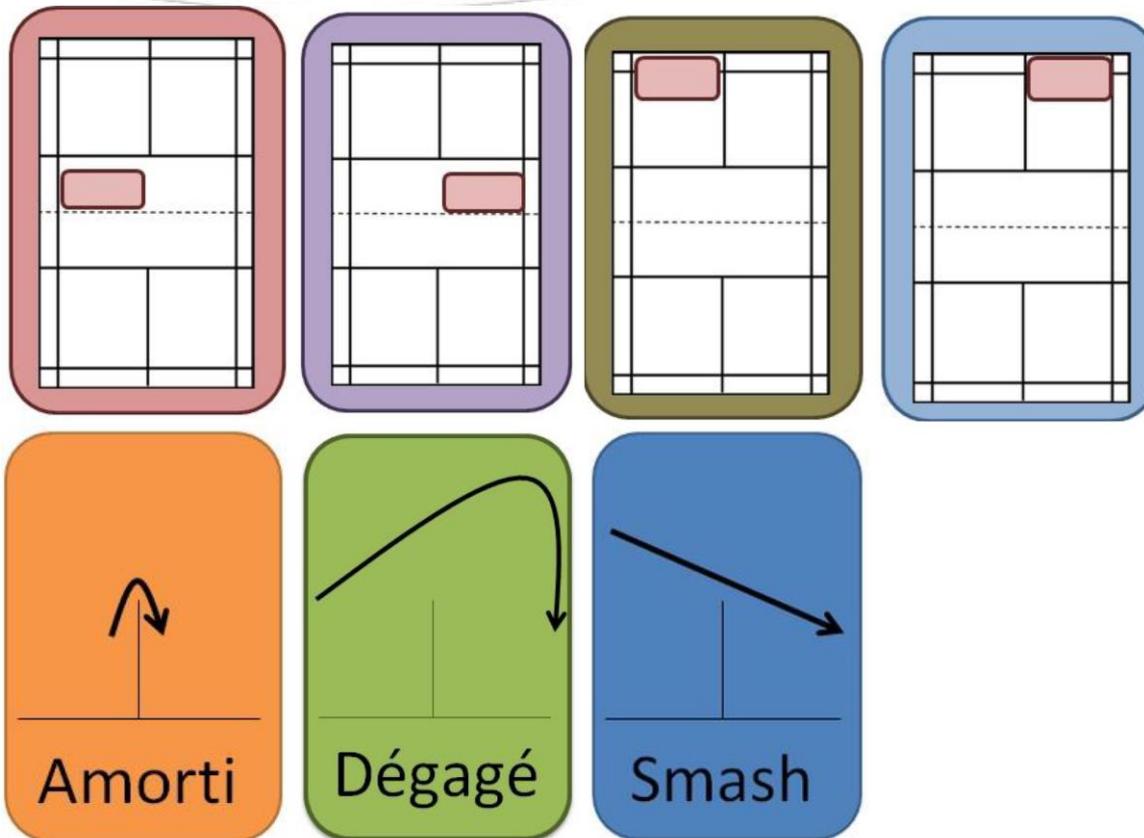
	Compétence attendue
Niveau 1	S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché . Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.
Niveau 2	Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées . Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.
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 .



Transposition au badminton



Cartes zones et cartes coups



Utilisation des cartes

- 2 types de cartes = zones et coups.
- Techniques (dégagé, smash, amorti) = carte validée même si l'adversaire touche le volant → jeu sur la longueur ou la vitesse.
- Cibles (avant droite – avant gauche – arrière droite – arrière gauche) = carte validée si l'adversaire ne touche pas le volant → jeu sur longueur + largeur.
- 2 premières cartes choisies par l'élève.
- Bouchons bleus : point classique (+1pt), carte validée = + 2pts.





Merci pour votre
attention