



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 2 et 3

CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

APSA : Boxe Française

CYCLES : 3 et 4

TITRE : Boxe Française

AUTEURS : Romain Regniez et Romuald Gérard (GFD Oise)

Réflexion sur l'activité



Motif d'agir :

Dominer l'autre en touchant plus grâce à des touches en percussion sur des cibles libérées

Toucher en ligne haute tout en contrôlant



Motricité spécifique :

Se déséquilibrer et s'équilibrer pour toucher rapidement

Contrôler ses touches : puissance, le pivot, la distance



Rapport structurant à l'autre :

Tireur = accepter de donner et de recevoir des techniques (corps à la fois cible et moyen d'action) = source d'inhibition

Arbitre = accepter l'autorité dans l'authentification des touches réglementaires

Juges = Assurer la comptabilité des points pour donner le vainqueur de l'assaut

Les attendus de fin de cycle 3

- ◆ Attendus de fin de cycle Niveau 3 :
- ◆ S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en **identifiant des situations favorables de marque = cibles libérées, garde inefficace**
- ◆ Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- ◆ Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre = important en BF
- ◆ Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- ◆ Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Les attendus de fin de cycle 3

- ◆ Compétences travaillées :
- ◆ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples = attaque simple en 1-2 techniques
- ◆ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires = pas de boxe aveugle mais attaque sur cibles libérées
- ◆ Coordonner des actions motrices simples
- ◆ Se reconnaître attaquant / défenseur = différencier attaque et parade remise
- ◆ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- ◆ S'informer pour agir = cibles libérée, relevé d'information

Bilan = des actions et tactiques simples = toucher en 1 ou 2 techniques. Prendre des informations pour agir, s'adapter à l'adversaire (cibles libérées), tenir les différents rôles, accepter le résultat

Les attendus de fin de cycle 3

2008	2016
S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain	Recherche le gain de l'affrontement - Accepter le résultat de la rencontre
tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance	Coordonner des actions motrices simples
pour toucher sans être touché.	Choix tactiques simples – S'informer pour agir
Assurer le comptage des points	Assurer différents rôles sociaux
et le respect des règles de sécurité.»	

Choix Enjeux éducatifs

Socle	Domaine 3 : La règle et le Droit
Compétence travaillée en EPS	Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlements <ul style="list-style-type: none">• Comprendre = pourquoi la règle : ne pas faire mal, notion d'équité. Règle à imposer (coup trop fort), règles à construire (non à distance)• Respecter = l'adversaire, l'arbitre• Faire respecter = arbitre : rôle central• Importance du juge pour le gain de l'assaut• Nécessite la compréhension du principe des touches – La notion de distance – La gestion de ses émotions
Objet d'enseignement retenu	S'engager dans différents rôles pour mieux comprendre le règlement et apprendre à mieux se maîtriser.

Mesures emblématiques

- ◆ Bouchons Rouges pour les pénalités = pour un retour direct
- ◆ Equipe de 2 boxeurs en fonction du gabarit
- ◆ Répartition des rôles imposée. 3 équipes par ring. Les 2 équipes qui s'affrontent prennent les rôles de tireurs et juges. La 3^{ème} équipe le rôle d'arbitre

Validation du Domaine 3

Boxe Française, cycle 3 : Objectif prioritaire :

Domaine 3 = S'engager dans différents rôles pour mieux comprendre le règlement et apprendre à mieux se maîtriser.

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Maîtrise très satisfaisante
<u>Indicateurs</u> : Rôle d'arbitre – nombre de touche correcte (pénalité et points)	Pas de prise en charge de l'arbitrage. Plus de 5pts/2 assauts et 4 pénalités ou plus	Intervient uniquement pour les coups forts Plus de 8 pts/2 assauts et 3 pénalités ou moins	Maîtrise le cérémonial et intervient pour les coups trop forts et non à distance Plus de 10 pts/2 assauts et 2 pénalité ou moins	Intervient sur toutes les fautes avec assurance Plus de 14 points pts/2 assauts 1 pénalité ou moins

Choix Enjeux éducatifs

Socle	Domaine 2 : Organisation du travail personnel (démarche de résolution de problème)
Compétence travaillée en EPS	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres <ul style="list-style-type: none">• Observation pour repérer l'efficacité du geste. Puis le répéter pour devenir plus efficace.• Nécessite la prise d'information avant d'agir (cible libérée) et la mise en place de tactique simple
Objet d'enseignement retenu	S'appuyer sur les observations du juge pour construire des tactiques simples afin de libérer des cibles pour toucher efficacement

Mesures emblématiques

- ◆ Initiative alternée pour que chacun puisse mettre en œuvre sa tactique
- ◆ Nombre d'attaque limitée
- ◆ Différenciation Poing/pied (petit et gros bouchons)
- ◆ Bouchon bleu marqué/raté

Validation du Domaine 2

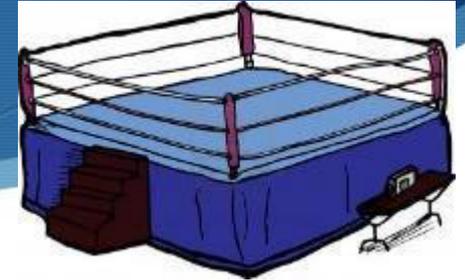
Boxe Française, cycle 3 : Objectif secondaire :

Domaine 2 = S'appuyer sur les observations du juge pour construire des tactiques simples afin de libérer des cibles pour toucher efficacement

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Maîtrise très satisfaisante
<p><u>Indicateurs</u> :</p> <p>Rôle de juge – Efficacité des attaques et prédominance des pieds</p>	<p>Pas de prise en charge du juge.</p> <p>+ 8 techniques ratées et moins de pieds que de poings sur les 2 assauts</p>	<p>Ne maîtrise pas les différents types d'observation</p> <p>- 8 techniques ratées et Autant de pieds que de poings sur les 2 assauts</p>	<p>Du retard dans la pose des bouchons</p> <p>- 6 techniques ratées et Plus de pieds que poings sur les 2 assauts</p>	<p>Pose des bouchons suite à l'arrêt de l'arbitre</p> <p>- de 4 techniques ratées et Plus de pieds que poings sur les 2 assauts</p>

L'épreuve de cycle 3

Le dispositif



- ◆ **Binôme d'élève : 1 grand (T1) – Petit (T2) ou 1 moyen – 1 petit...**
- ◆ Sur chaque ring **l'équipe 1 rencontre l'équipe 2 et l'équipe 3 arbitre**. T1 rencontre T1 et les deux T2 sont juges de leur coéquipier
- ◆ Détermination sur le cycle d'un **classement entre binôme**, pour faire ensuite des **oppositions avec des équipes homogènes** entre elle, permettant un engagement plus important (chance de gagne plus importante) et une équité dans l'opposition
- ◆ 2 rounds de 1min30 avec **initiative alterné**
- ◆ **Armes autorisées** = direct avant, arrière et fouetté
- ◆ **Cibles autorisées** = Poings (Ventre et épaules, poitrine interdite pour les filles) Pieds (Cuisse, ventre, épaule)
- ◆ **Pénalité** pour coup trop fort ou interdit (mitraille), frappe non à distance (tibia ou non tendue)

L'épreuve de cycle 3

L'assaut



- ◆ **L'arbitre** arrête l'assaut à chaque attaque (différent de technique)
- ◆ **2 juges, 1/boxeur**. Chaque juge dispose de 3 Bouchons Rouges et de 10 Gros Bouchons Bleus et 10 petits
 - ◆ **Bouchons rouges** = pénalité (Arbitre 1) = **-2points** : 3 pénalités = assaut perdu
 - ◆ **2 tas de bouchons bleus**
 - ◆ 1 tas technique **marqué** (Arbitre 2) = **1 point** : posé le bouchon devant l'assiette. **Gros bouchons** (pts en pied), **Petit bouchon** (pts en poing)
 - ◆ 1 tas technique **tentée non marquée** : posé le bouchon derrière l'assiette
 - ◆ → Lorsque le boxeur a épuisé ses 10 bouchons bleus avant la fin du round, il ne peut plus attaqué.
- ◆ **Le vainqueur de l'assaut est celui qui a marqué le plus de points**
- ◆ Les équipes qui s'affrontent gèrent les rôles de tireurs et juge. La 3^{ème} équipe est arbitre : 2 tireurs, 2 juges, 2 arbitres

L'épreuve du cycle 3

Fiche élève

	Bouchons Rouges = pénalités		Bouchons Bleus = Points				Bouchons Bleus Ratés	
	R1	R2	R1		R2		R1	R2
1 ^{er} combat contre			G	P	G	P		
			Tot :		Tot :			
	Total :		Total :..... (G.... P.....)				Total :	
	Score total : Victoire / Défaite							
	Bouchons Rouges = pénalités		Bouchons Bleus = Points				Bouchons Bleus Ratés	
	R1	R2	R1		R2		R1	R2
2 ^{ème} combat contre			G	P	G	P		
			Tot :		Tot :			
	Total :		Total :..... (G.... P.....)				Total :	
	Score total : Victoire / Défaite							
	Bouchons Rouges = pénalités		Bouchons Bleus = Points				Bouchons Bleus Ratés	
	R1	R2	R1		R2		R1	R2
3 ^{ème} combat contre			G	P	G	P		
			Tot :		Tot :			
	Total :		Total :..... (G.... P.....)				Total :	
	Score total : Victoire / Défaite							

Les attendus de fin de cycle 4

- ◆ Attendus de fin de cycle Niveau 4 :
- ◆ Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe = enchaînements offensifs ou défensifs
- ◆ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- ◆ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre = rôle de coach
- ◆ Observer-co arbitrer
- ◆ Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité = boxe réflexive

Les attendus de fin de cycle 4

- ◆ **Compétences travaillées :**
- ◆ Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force = prendre en compte ses points forts pour marquer et les points faibles de l'adversaire
- ◆ Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement = s'appuyer sur ses points forts et les travailler pour être de plus en plus efficace
- ◆ S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant = passer de défenseur à attaquant (parade remise)
- ◆ Co-arbitrer une séquence de combat
- ◆ Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions
- ◆ Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser = coach

Bilan = des actions plus complexes et efficaces (enchaînements offensifs et défensifs), prise en compte du rapport de force (point fort-faible), prise en charge des rôles + coach

Les attendus de fin de cycle 4

2008	2016
Rechercher le gain d'un assaut	Rechercher le gain de la rencontre
en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées.	Projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force (en fonction de l'adversaire) Niveau 4 en Boxe
	Utiliser au mieux ses ressources
	Anticiper la prise et le traitement de l'information pour enchaîner des actions
Gérer collectivement un tournoi	Co-arbitrer une séquence de combat
et observer un camarade pour le conseiller.	Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser

Choix Enjeux éducatifs

Socle	Organisation du travail personnel + Coopération et réalisations de projets
Compétence travaillée en EPS	Construire et mettre en œuvre un projet d'apprentissage individuel et collectif <ul style="list-style-type: none">• Construire = S'appuyer sur un relevé d'information = évaluation formatrice et d'indicateurs manipulables par les élèves pour attester de leur réussite• Mise en place d'une tactique personnelle élaborée au sein d'un collectif pour toucher l'adversaire avec une technique ou sur une cible précise
Objet d'enseignement retenu	Toucher l'adversaire de manière intentionnelle en élaborant un projet tactique reposant sur la libération de cibles pour toucher en pied.

Mesures emblématiques

- ◆ Différenciation attaques isolées (Bouchons bleus) et enchaînement (Cartes techniques)
- ◆ Cartes cibles à choisir : réfléchir à un enchaînement pour toucher cette cible, la libérer
- ◆ 2 cartes choisies puis ensuite tiré au sort

Validation du Domaine 2

Boxe Française, cycle 4 : Objectif prioritaire :

Domaine 2 = Toucher l'adversaire de manière intentionnelle en élaborant un projet tactique reposant sur la libération de cibles pour toucher en pied.

<u>Indicateurs :</u>	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Maîtrise très satisfaisante
cartes cibles (projet validée) et rapport cartes validées (enchaînement) et bouchons (isolée)	1 spéciale ou moins + nombre de cartes inférieur au nombre de bouchon / 2 assauts	1 spéciale + nombre de cartes supérieur ou égale au nombre de bouchon / 2 assauts	2 spéciales + nombre de cartes supérieur au nombre de bouchon / 2 assauts	2 spéciales + nombre de cartes X2 par rapport au nombre de bouchon / 2 assauts

Choix Enjeux éducatifs

Socle	Domaine 3 : Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
Compétence travaillée en EPS	Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un groupe pour réaliser un projet Agir avec et pour les autres <ul style="list-style-type: none">• Mise en place d'un projet,• Répartition des rôles à prendre en charge dans l'équipe,• observer l'autre pour ensuite le conseiller
Objet d'enseignement retenu	S'observer, mutualiser, conseiller pour réussir individuellement et collectivement

Mesures emblématiques

- ◆ Equipe de 3 boxeurs : 1 tireur, un juge/coach, un arbitre
- ◆ Victoire et score cumulé de l'équipe

Validation du Domaine 3

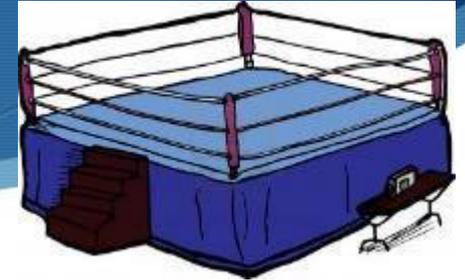
Boxe Française, cycle 4 : Objectif secondaire :

Domaine 3 = S'observer, mutualiser, conseiller pour réussir individuellement et collectivement

	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Maîtrise très satisfaisante
<u>Indicateurs</u> : rôle de coach et nombre de cartes validées par l'équipe	<p>Pas d'utilisation du temps de coaching, ni mise en commun des tactiques</p> <p>Un tireur n'a pas validé de cartes cibles</p>	<p>Mise en commun des tactiques, mais pas de temps de coaching</p> <p>3 cartes cibles validées dont au moins une par tireur sur 2 rencontres</p>	<p>Mise en commun des tactiques et capable de proposer une idée pour valider la carte</p> <p>4 cartes cibles validées dont au moins une par tireur sur 2 rencontres</p>	<p>Mise en commun des tactiques et coaching gagnant (validation carte R2)</p> <p>6 cartes cibles validées dont au moins une par tireur sur 2 rencontres</p>

L'épreuve de cycle 4

Le dispositif



- ◆ **Equipe** composée en milieu de cycle, **constituée de 3 boxeurs de catégorie** différente (Schématiquement : 1 petit, 1 moyen, 1 grand) : **notion d'allonge** importante en Boxe Française. **Possibilité de combattre avec une catégorie d'écart** pour que faciliter la constitution des poules et des rencontres → 2 équipes par ring soit 6 élèves (2 Boxeurs – 2 Juges – 2 Arbitres)
- ◆ **2 rounds de 1min 30** sans contrainte particulière. Les 2 rounds sont séparés par un temps de pause et de **concertation de 1min30**.
- ◆ **2 arbitres** : un qui s'occupe des coups trop forts et interdits, l'autre des techniques marquées. L'arbitre **stoppe le combat pour donner les pénalités (Arbitre 1) ou pour une technique marquée (Arbitre 2)**

L'épreuve de cycle 4

L'assaut



- ◆ **2 juges** : assis au bord du ring, 1 juge s'occupe d'un boxeur. Chaque juge dispose de bouchons bleus, rouges et de cartes (technique et cibles). Les 2 juges sont coach entre les 2 rounds
 - ◆ Bouchons Bleus (+1pt) = Points marqués sur technique isolée
 - ◆ Cartes Technique (+2) = point marqué avec la technique en enchaînement offensif ou défensif
 - ◆ Cartes Cibles (+5) choisit par le tireur, validé uniquement avec une technique de pied
 - ◆ Bouchons rouges pour pénalité, 3 bouchons rouges = disqualification (-2points)
- ◆ **Au début de l'assaut chaque Boxeur choisit une carte cible.**
- ◆ L'adversaire ne connaît pas la carte, mais l'arbitre oui (facilite la validation).
- ◆ S'il valide la carte, il en choisit une nouvelle. S'il a validé 2 cartes, la suivante est tirée au sort
- ◆ **Les règles essentielles de la boxe sont utilisées** : contrôle des coups, techniques à distance et techniques règlementaire.
- ◆ **Le vainqueur de l'assaut est celui qui a marqué le plus de points**

L'épreuve du cycle 3

Fiche élève

		Contre équipe n°...					
		1 vs		2 vs		3 vs	
Normal	Bleus +1						
	Cartes Tech +2						
	Cartes Cibles +5						
	Rouge -2						
	Score 1 ^{er} Round						
Normal	Bleus +1						
	Cartes Tech +2						
	Cartes Cibles +5						
	Rouge -2						
	Score 2 ^{ème} Round						
Score R1 + R2							
		V / D		V / D		V / D	

Les cartes Cibles

EPAULE



VENTRE



CUISSE

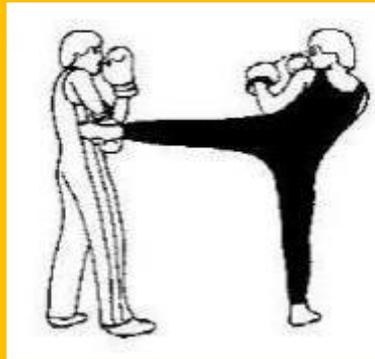


Les cartes Techniques

Direct



Fouetté



Revers

