

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace. Adapter sa motricité à des situations variées.

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

S'engager dans les activités physiques et sportives: Assumer des rôles sociaux (observateur, arbitre)

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

- En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
 - 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.

CYCLE 3

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

Activité : Sport de combat

Compétences attendues soclées

En situation d'assaut aménagé, s'opposer pour gagner la rencontre. Toucher à bonne distance en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement.

Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur.

Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés (gestualité).

EPREUVE de fin de CYCLE 3 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Après un échauffement, l'élève est placé dans un groupe de niveau et de gabarits équivalents « égalité des chances ». Chaque élève effectue 2 assauts à thème de 2 reprises d'1'30'' avec 1' de récupération entre chaque reprise. Enceinte de 4x4m. **Pour l'élève A (évalué prioritairement):** Toucher à bonne distance principalement en pied avec 1 ou 2 coups en contrôlant ses touches (ne pas se faire mal et ne pas faire mal à B) avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement. **Pour l'élève B :** ne pas être touché et riposter avec 1 ou 2 coups. Changement des rôles à la seconde reprise. Possibilité d'une 3^{ème} reprise « libre » avec des attaques de 2 coups maximum pour limiter le traitement informationnel. Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur avec un outil spécifique « réglette de jugement ». ». Chaque touche vaut 1 point. Ce point sera bonifié (doublé) si A n'est pas touché par la riposte de B. Arbitrer en identifiant et en appliquant le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés. Alternance des rôles d'arbitre et de juge.

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Prendre et assumer des responsabilités pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.

P

CHAMP d'apprentissage 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. 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'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant. Co-arbitrer une séquence de match (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.

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

-Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

-Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer.

-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

CYCLE

4

Module 1

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

APSA : Savate boxe française

Compétences attendues soclées

En situation d'assaut semi-libre, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire PRINCIPALEMENT avec des techniques en pied en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.

Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et en précision entre les 2 tireurs.

Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés.

EPREUVE de fin du module 1 en CYCLE 4 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Les élèves sont par groupe de 3 pour s'échauffer en semi- autonomie (circuit training «30''-30''» pendant 15') + en situation de boxe en partenariat. Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (4X4m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométrateur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 2 assauts de 3 X1'15'. 1^{ère} reprise : B à l'initiative de l'attaque avec 1 ou 2 coups. A (évalué prioritairement) ne pas se faire toucher et toucher avec 1 ou 2 coups. Armes et cibles aux choix de l'enseignant évaluateur. 2^{ème} reprise : inversion des rôles. 3^{ème} reprise : « libre » avec des attaques et ripostes de 2 coups maximum pour limiter le traitement informationnel. 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal. Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge (outil spécifique « réglette de jugement- La touche vaut 1 point quelque soit la cible »), et de chronométrateur en suivant la fiche de tournoi. Les armes autorisées en pied sont : le fouetté, le chassé latéral, coup de pied bas. Cibles : ligne basse et médiane. En poing : UNIQUEMENT le direct – Cibles : front (voir épaules si l'élève porte des lunettes ou appareil d'orthodontie) + corps.

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Prendre et assumer des responsabilités pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.

P

CHAMP d'apprentissage 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. 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'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant. Co-arbitrer une séquence de match (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.

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

-Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

-Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre- Observer et co arbitrer

-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

CYCLE

4

Module 2

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

APSA : Savate boxe française

Compétences attendues soclées

En situation d'assaut, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire en enchaînant (2 ou 3 coups maximum), en variant les cibles et armes pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.

Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et en précision entre les 2 tireurs. Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés en étant dans le « timing ».

EPREUVE de fin de CYCLE 4 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Les élèves sont par groupe de 3 pour s'échauffer en autonomie (circuit training «30''-30''» pendant 15')+ en situation de boxe en partenariat. Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (5X5m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométreur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires. Chaque élève dispute 2 assauts de 2X1'30 (possibilité d'assauts à thème selon les groupes). 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal. Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge (outil spécifique « réglette de jugement» La touche vaut 1 point quelque soit la cible », et de chronométreur en suivant la fiche de tournoi. Les armes autorisées en pied sont : le fouetté, le chassé latéral, coup de pied bas et le revers latéral. En poing : direct et crochet.

Cohérence inter cycle dans l'APSA **Savate boxe française support du Champ 4 d'apprentissage :**

repères de progressivité entre les cycles 3 et 4

Repères de progressivité	Cycle 3	Cycle 4
Nature de l'épreuve Domaine 5 (référence culturelle)	D'une opposition aménagée (ex: assauts à thème en précisant les rôles aux élèves : attaquant-défenseur...)	A une opposition réelle et équilibrée mais dans le respect d'une pratique scolaire (armes et cibles limitées).
Éléments fondamentaux du champ de référence : Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet	De la recherche du gain de l'assaut en ayant un statut plus ou moins défini	A la recherche du gain de l'assaut en adoptant une efficacité réelle dans les enchaînements d'actions liée à une pensée tactique en développement.
Éléments fondamentaux du champ de référence : Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité	D'une efficacité relative mais raisonnée lors de la délivrance des touches	A la réalisation d' enchaînements simples mais opportuns et adapté au rapport de force.
Domaine 1 S4C Développer sa motricité	Du développement d'une motricité pugilistique de base pour toucher et ne pas être touché avec des coups isolés mais sécuritaires	A l' acquisition d'une motricité pugilistique plus technique et plus tactique pour ne pas être touché et toucher avec des enchaînements simples mais maîtrisés.
Domaine 2 S4C S'approprier par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	D'une mise en projet d'apprentissage technico-tactique simple	A une mise en projet plus élaborée permettant de gagner en efficacité défensive et offensive.
Domaine 3 S4C Les rôles sociaux	D'un rôle d'observateur, de juge et d'arbitre avec peu de coups délivrés.	A un rôle d'officiel (arbitre) permettant d'identifier et d'appliquer ce qui est autorisé et interdit et de déclarer (juge) un vainqueur en situation d'opposition réelle.
Domaine 4 S4C Apprendre à entretenir sa santé	D'une intensité moyenne lors des situations d'apprentissage pour ne pas se mettre en danger	A une intensité plus soutenue et autonome, notamment lors de l'échauffement afin de mobiliser avec efficacité ses ressources.
Domaine 5 S4C S'approprier une culture physique et sportive	D'une culture simple de la pratique de la Savate	A une culture plus soutenue dans l'ensemble des domaines : moteurs (échauffement - enchaînements) et sociales (arbitrage + jugement + verbalisation).

