

Boxe Française N2

CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

niveau collège	<p><u>acquisition à la fin du N1 :</u></p> <p>les principes liés à la sécurité : arbitrage et jugement</p> <p>les principes liés au contrôle : absence de puissance, armer réarmer des actions de jambe, déclenchement d'action</p> <p>les principes de distance liés aux actions : placement/déplacement frontal</p>
	<p>la compétence pour le niveau 2</p>
	<p><u>Donc le niveau N2 propose de :</u></p> <p>Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées.</p> <p>Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.</p>

Ce que m'indique la compétence N2	conséquences pédagogiques N2
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Les élèves seront confrontés à des situations d'oppositions duelles. Les actions seront de préférence, enchaînées, (amélioration de l'équilibre, dissociation segmentaire, précision). D'où une nécessaire appréciation de la distance lors de la première action (poing poing, poing-pied, pied-poing, pied-pied ...) <i>Si je commence en poing alors je me rapproche</i> ▶ Les élèves devront être en mesure d'exécuter plusieurs touches (enchaînement) dans une action offensive tout en restant vigilant afin de neutraliser les attaques adverses (parade, esquive), ils devront apprendre à utiliser des associations de défenses (parades et esquives) ▶ Les élèves pourront ainsi adapter leur système de placements et de déplacements en fonction de la position de l'adversaire, des actions isolées et enchaînées qu'ils effectueront (pied-poing ou pied-pied..) ▶ L'élève devra mettre en place une stratégie pour gagner ▶ Des rôles spécifiques seront attribués aux élèves: autonomie et coopération pour gérer un tournoi, présence d'observateur conseilleur (coach). 	<p>→</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Proposer des situations d'opposition qui permettent à l'élève d'agir sur les variables didactiques suivantes: <ul style="list-style-type: none"> • des cibles mobiles, éloignées, proches • la variété des coups, des lignes, des niveaux • la valeur des actions isolées et enchaînées ▶ Proposer un système de recueil de résultats qui favorise une relecture des actions réalisées par les élèves ▶ Proposer un système de répétition des enchaînements en utilisant d'autres formes de rencontre: une série d'actions enchaînées sous forme de duo suivi d'action d'opposition par exemple. ▶ Organiser des rencontres sous forme de tournoi où les élèves seront autonomes quant au recueil des résultats et à la gestion des assauts ▶ Donner des repères précis aux élèves observateurs conseilleurs: <i>Quoi regarder? où regarder? quels indices me permettent d'apprécier l'action? Quelle remédiation lors des conseils?</i>

Boxe française

Quel milieu de pratique pour répondre à la compétence du niveau 2

Le milieu de pratique et ses exigences		→	Effets sur l'activité des élèves (Transformations motrices, cognitives, sociales visées)
1	<p>Les conditions scolaires de la pratique (nombres de tireurs...)</p> <p>2 tireurs, 1 arbitre, 2 conseilleurs, 2 juges, 1 juge/chrono</p> <p>Tous les élèves se rencontrent par poule de 4, et se répartissent les rôles.</p> <p><u>Durée de l'assaut :</u> 2 reprises d'1 minute avec changement de rôle</p> <p><u>Récupération :</u> 1 minute</p> <p>2 temps mort de 30 secondes à répartir sur les 2 assauts.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Développer l'autonomie des élèves • Passer dans tous les rôles, et le respecter • Se concentrer, et anticiper sur ses fonctions
2	<p>L'espace des assauts</p> <p>Des enceintes de 4X4m ou 5X5 m espacées d'au moins 2 mètres (la sécurité)</p>		<ul style="list-style-type: none"> . utiliser l'espace d'évolution à son avantage • adapter ses déplacements à cet espace
3	<p>La durée des assauts : reprises, repos</p> <p>Les deux tireurs effectuent 1 assaut composé de 2 reprises, la durée de chaque reprise est de 1 minute. 1 minute de récupération entre chaque reprise.</p> <p>Au début de l'assaut, les tireurs choisissent leur statut (avoir ou non l'initiative)</p> <p>À la fin de chaque assaut, le juge marqueur annonce le score et à la fin des trois reprises, l'arbitre</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Gestion énergétique • Connaître les différents statuts, utiliser son statut à son avantage • Connaissance du résultat pour se situer, pour adapter ensuite son comportement, s'interroger sur ses actions : efficacité ou pas • fermeté sur l'annonce des résultats

		consulte ses juges pour désigner le vainqueur.	(juge) <ul style="list-style-type: none"> • ne pas se laisser influencer par une tierce personne (arbitre)
Le milieu de pratique et ses exigences			 Effets sur l'activité des élèves (Transformations motrices, cognitives, sociales visées)
4	Compétences méthodologiques et sociales	<p><u>Rôle de l'arbitre et des juges:</u></p> <p>Il gère l'assaut : protocole, remarques, avertissements, sorties. Il arrête l'assaut en disant « Stop» à chaque point marqué</p> <p><u>Important : l'arbitre arrête l'assaut 2 secondes environ après l'action de l'attaquant pour donner du temps pour la riposte</u></p> <p>En cas d'infraction touche interdite ou non contrôlée il le signale au juge qui note A (si 3 infractions alors le combat est perdu quel que soit le score)</p> <p><u>Le juge marqueur</u> : observe les coups valides c'est-à-dire les armes qui touchent et les cibles touchées pour attribuer le bonus</p> <p><u>Le protocole du début d'assaut est le suivant :</u> L'arbitre annonce la règle d'or et les gestes interdits : Tireurs au centre, saluez-vous, en garde, allez, à la fin du combat les tireurs se saluent (cf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • garant de la sécurité, être vigilant, attentif, concentré • assure son rôle d'arbitre, de juge, différencier tous les rôles Cf. début • arbitre : réagir au bon moment, pour arrêter l'assaut : développer le sens de l'observation et d'analyse

		la fiche arbitre	
Le milieu de pratique et ses exigences			Effets sur l'activité des élèves (Transformations motrices, cognitives, sociales visées)
5	L'activité motrice et cognitive des élèves	<p><u>L'élève effectue 2 choix</u> Pour le 1^{er} et le 2^{ème} assaut, il choisit un principe de comptage et un rôle « avoir l'initiative ou pas » Pour le 3^{ème} assaut, il choisit un principe de comptage et pas de rôle établi</p> <p><u>L'élève choisi avec son conseilleur</u>, en fonction de son potentiel physique, un des deux principes de comptage de ses points, il peut aussi changer au cours de l'assaut.</p> <p>Pour réguler, le conseilleur demande un temps mort.</p> <p>principe 1 de comptage : l'action isolée vaut 1pt si la touche est validée l'enchaînement vaut 4pts quelque soit les touches validées La riposte enchaînée vaut 6pts La riposte isolée vaut 2pts</p> <p>principe 2 de comptage : l'action isolée vaut 1pt si la touche est validée l'enchaînement, vaut la somme des touches sachant que chaque touche validée reprend sa valeur conventionnelle. La riposte isolée vaut 2pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les différentes actions • Connaître la valeur de chaque action • choix du principe de comptage selon son niveau et la connaissance de soi • Gestion tactique de son assaut <p><u>La valeur conventionnelle des touches est :</u> touche avec pied (au niveau haut = 4pts, au niveau médian=2pts, au niveau bas =1pt) touche avec poing = 1pt</p>

		<p>La riposte enchaînée vaut la somme des touches selon leur valeur conventionnelle</p>	
6	<p>Les indicateurs de réussite La prise en compte de ses erreurs</p>	<p>En cas d'infraction touche interdite ou non contrôlée l'arbitre le signale au juge (si 3 infractions alors le combat est perdu quelque soit le score)</p> <p>Si le tireur marque avec l'arme de son choix ou sur la cible de son choix alors il marque un bonus</p>	<ul style="list-style-type: none"> • permettre à l'élève de réguler ses actions, de respecter les décisions (arbitre) • permettre à l'élève d'agir avec des intentions, de produire des actions en fonction d'un projet
7	<p>La réflexion sur son action et les feed-back</p>	<p>Chaque tireur a son conseiller qui le guide dans ses choix en repérant les points forts et les points faibles adverses</p>	<ul style="list-style-type: none"> • permettre aux élèves d'analyser des assauts • se concentrer.

Gestion du tournoi, N2 collège, Boxe française

Les 1^{ers} iront dans la poule 2 et les 4^{èmes} iront dans la poule1 à la fin des assauts

POULE 1			POULE 2		
A :	C :		E :	G :	
B :	D :		F :	H :	
les assauts	scores	vainqueurs	les assauts	scores	vainqueurs
A contre B			E contre F		
C contre D			G contre H		
A contre C			E contre G		
B contre D			F contre H		
A contre D			E contre H		
B contre C			G contre F		

PRINCIPE1

Fiche de recueil de résultats N2

valeurs des touches les rôles	Ti : Touche isolée : 1pt, TE : Touche enchaînée : 4pts Ri : Riposte : 2pts, RE : Riposte enchaînée : 6pts				
	TIREUR :	ATT	DEF	les 2 ont l'initiative	SCORE
ASSAUT :					
JUGE1 :					
JUGE2 :					
JUGE3 / chrono :	touches négatives				
ARB :					
vainqueur	touches négatives				

Fiche de recueil de résultats N2

Boxe-française N2

Recueil de données (principe 2)

Enchaînement vaut la somme des coups selon leur valeur

1 ^{ère} reprise				2 ^{ème} reprise			
	<i>nom</i>	<i>nom</i>	Gagnant :		<i>nom</i>	<i>nom</i>	Gagnant :
Epaule 4 ou 1				Epaule 4 ou 1			
Abdos 2 ou 1				Abdos 2 ou 1			
Cuisse 1				Cuisse 1			
touches négatives				touches négatives			
Avertissement A=-1pt 3A : perdu				Avertissement A=-1pt 3A : perdu			
résultats				résultats			

