

Priorités par niveau – cycle 4

Domaines du socle	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer	+ + +	+	+ +	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)
Les méthodes et outils pour apprendre	+ +	+	+ + +	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)
La formation de la personne et du citoyen	+	+ + +	+ +	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	+	+ +	+ +	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)
Les représentations du monde et de l'activité humaine	+ +	+	+	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)
Thème prioritaire	Développement des compétences et des connaissances dans les APSA pour former un pratiquant et un organisateur autonome	Intégrer et incorporer un cadre pour savoir pratiquer seul avec plaisir dans le but d'un entretien de soi éclairé	Savoir analyser la pratique (de soi ou d'un tiers) afin d'élaborer un projet en vue d'une pratique plus efficace.	Thème prioritaire

Champs d'apprentissage 4 : axes prioritaires

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	- Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire - Communiquer par des langages corporels et verbaux. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)	Analyser et réguler un projet de jeu/ 3^{ème}		Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives. 3^{ème}	Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			- Respecter des règles de fonctionnement collectif - Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. 4^{ème}	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}	Relativiser le gain et la perte d'une rencontre. 4^{ème}
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives. 5^{ème} 4^{ème}				S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif. 4^{ème}

Boxe française

APSA : Boxe française		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Compétences visées				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	- Être capable de maîtriser les techniques de boxe : la garde, les déplacements, le direct, le fouetté, le chassé et éventuellement le revers sans puissance, en respectant la distance, et en armant et réarmant. 4^{ème} 3^{ème} - Savoir réaliser des esquives, blocages, parades et ripostes (3°). 3^{ème}				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)	- Être capable, en tant que tireur de s'adapter en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse. 3^{ème} - Etre capable, en tant que tireur d'appliquer une tactique vue avec mon second. 3^{ème}		Être capable, en tant que second d'élaborer une tactique et de conseiller mon tireur en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse. 3^{ème}	Être capable de remplir une feuille d'observation et de tournoi selon des indices imposés. 4^{ème} 3^{ème}	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement à tout moment et quel que soit mon rôle. 4^{ème}	Être capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements) 4^{ème} 3^{ème}	Être capable de maîtriser ses émotions et de relativiser l'issue de l'assaut. 4^{ème}
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	Savoir utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements du tireur adverse. 4^{ème} 3^{ème}				Être capable d'accepter l'opposition et de rentrer dans une activité authentique (oser toucher, oser être touché, ne pas être dans une optique de bagarre). 4^{ème}

4^{ème} (pratique sécuritaire par la maîtrise des techniques + lien arme / distance / déplacement + pratique authentique + rôles) :

Être capable de respecter les règles (A3-CG3), de maîtriser ses émotions et relativiser l'issue des assauts (A5-CG3), d'entrer dans une activité authentique de boxe (A5-CG5) en tant que tireur, de savoir observer selon des critères (A4-CG2) et prendre correctement les fonctions de juge et d'arbitres (A4-CG3) pour mener à bien, de manière autonome, un assaut dont objectif est de maîtriser les techniques de touches en pied et en poing (A1-CG1) afin de les enchaîner sans se faire toucher en utilisant la bonne « arme » selon la distance et le placement de l'adversaire (A1-CG5)

Dispositif : Au sein d'une enceinte pouvant être mixte, basée sur les gabarits et les niveaux proches afin d'assurer une égalité des chances de victoire ; assaut de 2 reprises de 45sec avec 2 tireurs qui disposent d'un certain nombre de « rafales » (tentative d'enchaînement de 3 touches maximum) limitées. Les critères de validité des touches sont : armes et cibles autorisées, pas de puissance, armer et réarmer obligatoire. Arbitrage et juge pris en charge par les élèves. Touches autorisées : direct sur épaule, ventre et base des cheveux, fouetté (voir revers) sur ligne basse exclusivement, chassé sur ligne basse et médiane.

4 ^{ème}	Maitrise insufisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	• <u>Posture</u> : déplacement marché (croise les appuis), jambes raides, buste de face, projection de tout le corps lors des touches (lance les 2 poings) • <u>Positionnement</u> : se positionne n'importe où, fait l'accordéon ou reste très éloigné et parfois tourne le dos au tireur adverse • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde au niveau du ventre, direct dans les gants adverses ou jette ses frappes. Pas de contrôle surtout en touche pieds. • <u>Affectif</u> : peur d'être touché ou de toucher. • <u>Arbitrage et juge</u> : spectateur • <u>Observation</u> : remplissage non fait.	• <u>Posture</u> : croise parfois les appuis, change de garde, position raide, tendance à avancer et être déséquilibré lors de touches. Le regard est fixé sur la cible visée. • <u>Positionnement</u> : fait souvent l'accordéon, beaucoup de sorties. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde fluctuante, se laisse embarqué lors des touches, n'arme et ne réarme pas. Ne touche jamais à la tête. Cherche à toucher une cible même si elle n'est pas libre. • <u>Affectif</u> : Domine sa peur, mais reste excité par le fait de toucher ou d'être touché. Se laisse parfois débordé par l'affectif. • <u>Arbitrage et juge</u> : arbitre présent, mais mal placé, décide les sorties, mais pas les avertissements (juge et arbitre) • <u>Observation</u> : remplissage avec de nombreuses erreurs.	• <u>Posture</u> : reste stable lors des touches, arme et réarme. Privilégie les poings aux jambes. • <u>Positionnement</u> : se déplace d'avant en arrière et se déplace autour de l'adversaire pour toucher ou ne pas être touché. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde présente, mais qui reste soit trop figée avec une position mobile, soit descend à mesure de l'assaut. Reste stable lors des touches. Arme et réarme. Début d'enchaînement de touches. • <u>Affectif</u> : L'affect est contrôlé. L'enjeu prime sur la peur. • <u>Arbitrage et juge</u> : juge et arbitre placé. Gère les sorties et les avertissements de manière correcte. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, est capable d'utiliser la tablette pour filmer.	• <u>Posture</u> : est mobile afin de ne pas être touché et s'éloigne des armes dangereuses adverses. • <u>Positionnement</u> : se déplace d'avant en arrière et se déplace autour de l'adversaire pour toucher ET ne pas être touché. Se déplace sur le côté faible du tireur adverse. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde présente et mobile pour couvrir au maximum le plastron. Commence à être équilibré et peut enchaîner les touches de manière pertinente. • <u>Affectif</u> : Plus de peur, l'enjeu de l'assaut organise l'opposition. • <u>Arbitrage et juge</u> : juge et arbitre placé. Gère les sorties et les avertissements de manière correcte. Contrôle l'assaut avec autorité. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette pour filmer et analyser la vidéo.
Indic. de cpt	• Pas (ou très peu) de touche réglementaire en assaut. • Pas ou peu de tentatives de touche ou tape toujours dans les gants.	• Pas (ou très peu) de touche réglementaire en assaut. • Utiliser toutes ses « cartouches », mais de manière isolée.	• Bonne utilisation des rafales. • Nb touches marquées / nb touches tentées -- > (indice à définir) • Marque quelques points sur enchaînement de touches (nb rafale / nb touche isolée → indice à définir)	• Marque majoritairement sur des enchaînements de touches (nb rafale > nb touche isolée)

4 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A3-CG3 REGLES	LE CONTESTATAIRE - L'élève fait de nombreuses infractions au règlement. - Il conteste les décisions	LE RÂLEUR L'élève fait des infractions, râle, mais fini par accepter les décisions	L'IMPULSIF CONTROLE L'élève ne fait pas exprès de d'enfreindre le règlement, ne conteste jamais.	LE CONTROLE RESPECTUEUX L'élève respecte les décisions et les fait respecter.
A5-CG3 EMOTION	L EMOTIONNEL L'élève réagit de manière affective pendant et après les assauts.	L'IMPULSIF SPONTANE - L'élève accepte l'issue des assauts, mais râle s'il perd ou frime s'il gagne. - Il s'énervé, frappe par moment en marge des assauts.	L'AUTOCONTROLE L'élève se contrôle et accepte l'issue des assauts et quel que soit le moment du cours.	LE DOMINATEUR D'EMOTION L'élève fait preuve de fairplay à tout moment.
A5-CG5 ENTREE Dans L'ACTIVITE	LE FUYEUX ou LE BAGAREUR L'élève ne rentre pas dans une opposition réelle (duo ou frappe gant) ou cherche à frapper et non toucher.	LE TOUCHEUR L'élève cherche à toucher (même une cible protégée), mais ne cherche pas à ne pas se faire toucher.	LE TOUCHEUR NON TOUCHE L'élève cherche à toucher une cible libre et à ne pas se faire toucher.	L'ENCHAINEUR DE TOUCHE L'élève cherche à provoquer la libération d'une cible pour enchaîner des touches sans se faire toucher.
A4-CG2 OBSERVATION	L'ABSENT L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation.	L'AMUSE PAS SERIEUX - L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide. - L'élève s'amuse avec la tablette.	LE SERIEUX - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation. - L'élève sait filmer et sais regarder la vidéo, mais en tant que spectateur.	LE RESPONSABLE EFFICACE - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté. - L'élève sait filmer et analyser la vidéo selon des critères fournis.
A4-CG3 JUGE ARBITRE	L'ABSENT L'élève n'arbitre et ne juge pas ou n'est que spectateur.	L'AMUSE PAS SERIEUX - L'élève arbitre l'engagement et les sorties en étant statique. - L'élève juge en comptant approximativement les points de son tireur	LE SERIEUX - L'élève arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties. - L'élève juge compte les points de son tireur sans faire de faute.	LE RESPONSABLE EFFICACE - L'élève arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties et propose judicieusement des avertissements. - L'élève juge compte les points de son tireur sans faire de faute et décide des avertissementss
A1-CG1 TECHNIQUE	LE MALADROIT HORS CONTROL - Garde mal placée. - Les touches en poings et en pieds ne sont pas du tout maîtrisées (lien cible arme, distance, puissance, arme / déplacement de l'adversaire)	LE DESEQUILIBRE - La garde est fluctuante, souvent basse. - Les touches sont mal maîtrisées et entraînent un déséquilibre du tireur. Peu de contrôle des touches. - Pas d'armé, réarmé et pas d'enchaînement.	L'EQUILIBRE - La garde est présente, mais souvent figée. - Les touches sont mal contrôlées. - Les touches sont armées, réarmées. - Début d'enchaînement de touches	LE CONTROLEUR DE TOUCHES - La garde est présente et efficace (début d'esquive, blocage, parade). - Les touches sont contrôlées, enchaînées avec pertinence.
A1-CG5 Lien ARME / DISTANCE	L'AVEUGLE FRAPPEUR DE GANT Touche inappropriée, toujours dans les gants ou frappe au hasard.	L'EGOCENTRE STEREOTYPE La tentative de touche n'est pas souvent en lien avec la distance ou le déplacement du tireur adverse.	L'OBSERVATEUR ADAPTE La tentative de touche prend en compte la distance ou le déplacement du tireur adverse.	L'OBSERVATEUR TACTICIEN Les tentatives de touches prennent en compte les déplacements et la distance du tireur adverse avec un début de tactique (cadrer pour toucher).

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :
Boxe française

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Objectifs du cycle :

Être capable de respecter les règles, de maîtriser ses émotions et relativiser l'issue des assauts, d'entrer dans une activité authentique de boxe en tant que tireur, de savoir observer selon des critères et prendre correctement les fonctions de juge et d'arbitres pour mener à bien, de manière autonome, un assaut dont l'objectif est de maîtriser les techniques de touches en pied et en poing afin de les enchaîner sans se faire toucher en utilisant la bonne « arme » selon la distance et le placement de l'adversaire.

Langage
prof 4°

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Compétences visées :
✓ Être capable de maîtriser les techniques de boxe : la garde, les déplacements, le direct, le chassé et éventuellement le revers sans puissance, en respectant la distance, et en armant et réarmant.
✓ Être capable de remplir une feuille d'observation et de tournoi selon des indices imposés.
✓ Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement à tout moment et quel que soit mon rôle
✓ Savoir utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements du tireur adverse.
✓ Être capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements)
✓ Être capable de maîtriser ses émotions et de relativiser l'issue de l'assaut.
✓ Être capable d'accepter l'opposition et de rentrer dans une activité authentique (oser toucher, oser être touché, ne pas être dans une optique de bagarre).

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
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 analyser avec objectivité

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :
Boxe française

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Objectifs du cycle :

Je suis capable de respecter les règles, de maîtriser mes émotions et relativiser l'issue des assauts; d'entrer dans une activité maîtrisée d'opposition en boxe en tant que tireur, de savoir observer selon des critères et prendre correctement les fonctions de juge et d'arbitre pour mener à bien, de manière autonome, un assaut dont l'objectif est de maîtriser les techniques de touches en pied et en poing afin de les enchaîner sans me faire toucher en utilisant la bonne « arme » selon la distance et le placement de l'adversaire.

Langage
parents &
élèves 4^o

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Compétences visées :
✓ Je maîtrise suffisamment les techniques de boxe (la garde, les déplacements, le direct, le fouetté, le chassé et éventuellement le revers) pour m'opposer sans puissance et en respectant les critères de chaque touche.
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation et/ou de tournoi selon des indices imposés.
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement à tout moment et quel que soit mon rôle
✓ Je sais utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements de mon tireur adverse.
✓ Je suis capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements)
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions et de relativiser l'issue des assauts.
✓ Je suis capable d'accepter l'opposition et de rentrer dans une activité authentique (oser toucher, oser être touché, ne pas être dans une optique de bagarre).

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
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 analyser avec objectivité

NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Bilan
compétence
4°

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :
Boxe française

Objectifs du cycle :

Je suis capable de respecter les règles, de maîtriser mes émotions et relativiser l'issue des assauts; d'entrer dans une activité maîtrisée d'opposition en boxe en tant que tireur, de savoir observer selon des critères et prendre correctement les fonctions de juge et d'arbitres pour mener à bien, de manière autonome, un assaut dont objectif est de maîtriser les techniques de touches en pied et en poing afin de les enchaîner sans me faire toucher en utilisant la bonne « arme » selon la distance et le placement de l'adversaire.

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
X	
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
X	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
X	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
X	

Compétences visées :

- ✓ Je maîtrise suffisamment les techniques de boxe (la garde, les déplacements, le direct, le fouetté, le chassé et éventuellement le revers) pour m'opposer sans puissance et en respectant les critères de chaque touche.
- X
- ✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation et/ou de tournoi selon des indices imposés.
- X
- ✓ Je capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement à tout moment et quel que soit mon rôle
- X
- ✓ Je sais utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements de mon tireur adverse.
- X
- ✓ Je suis capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements)
- X
- ✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions et de relativiser l'issue des assauts.
- X
- ✓ Je suis capable d'accepter l'opposition et de rentrer dans une activité authentique (oser toucher, oser être touché, ne pas être dans une optique de bagarre).
- X

Programme d'EPS

Attendus de fin de cycle

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
- X
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
- X
- Observer et co-arbitrer
- X
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
- X

3^{ème} (tireur = « observer et décider » + juge/second = « observer et conseiller ») :

Être capable de faire des relevés fiables et remplir une feuille d'observation ou de tournoi (A4-CG2) et prendre de manière responsable et autonome les fonctions d'arbitre et de juge (A4-CG3), mais aussi celle de tireur et de second afin d'observer, de décider et de conseiller de manière pertinente son tireur (A3-CG2) pour l'aider à utiliser efficacement les techniques de boxe (A1-CG1 & A1-CG5) en élaborant et réalisant une tactique (A1-CG2) dont le but est de s'adapter à la boxe adverse pour faire des enchaînements de touches sans se faire toucher.

Dispositif : Au sein d'une enceinte pouvant être mixte, basée sur les gabarits et les niveaux proches afin d'assurer une égalité des chances de victoire ; assaut de 4 reprises de 45sec avec 2 tireurs qui ont alternativement un style de boxe imposé sur deux reprises. Chaque tireur dispose d'un second qui observe, décide et conseil afin d'adopter une attitude adaptative. Arbitrage et juge pris en charge par les élèves. Touches autorisées : direct sur épaule, ventre et base des cheveux, fouetté (voir revers) sur ligne basse et médiane, chassé sur ligne basse et médiane.

Les élèves disposent de carte qui impose un style de boxe. <http://www.pepsteam.com/viewtopic.php?f=240&t=31147>

Protocole de notation : <http://www.pepsteam.com/viewtopic.php?f=239&p=278191#p278191>

3 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	• <u>Posture</u> : déplacement marché (croise les appuis), jambes raides, buste de face, projection de tout le corps lors des touches (lance les 2 poings) • <u>Positionnement</u> : se positionne n'importe où, fait l'accordéon ou reste très éloigné et parfois tourne le dos au tireur adverse • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde au niveau du ventre, direct dans les gants adverses ou jette ses frappes. Pas de contrôle surtout en touche pieds. • <u>Adaptation à l'adversaire</u> : Aucune prise en compte de l'adversaire. • <u>Affectif</u> : peur d'être touché ou de toucher. • <u>Arbitrage et juge</u> : spectateur • <u>Second</u> : Le second ne fait pas son rôle. • <u>Observation</u> : remplissage non fait.	• <u>Posture</u> : croise parfois les appuis, change de garde, position raide, tendance à avancer et être déséquilibré lors de touches. Le regard est fixé sur la cible visée. • <u>Positionnement</u> : fait souvent l'accordéon, beaucoup de sorties. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde fluctuante, se laisse embarqué lors des touches, n'arme et ne réarme pas. Ne touche jamais à la tête. Cherche à toucher une cible même si elle n'est pas libre. • <u>Affectif</u> : Domine sa peur, mais reste excité par le fait de toucher ou d'être touché. Se laisse parfois débordé par l'affectif. • <u>Adaptation à l'adversaire</u> : L'élève cherche à s'adapter, mais soit ne voit pas les particularités, soit ne sais pas comment s'adapter. • <u>Arbitrage et juge</u> : arbitre présent, mais mal placé, décide les sorties, mais pas les avertissements (juge et arbitre). • <u>Second</u> : Le second essaie de conseiller son tireur, mais il se trompe sur le « handicap » et/ou ne sait pas comment conseiller. • <u>Observation</u> : remplissage avec de nombreuses erreurs.	• <u>Posture</u> : reste stable lors des touches, arme et réarme. Privilégie les poings aux jambes. • <u>Positionnement</u> : se déplace d'avant en arrière et se déplace autour de l'adversaire pour toucher ou ne pas être touché. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde présente, mais qui reste soit trop figée avec une position mobile, soit descend à mesure de l'assaut. Reste stable lors des touches. Arme et réarme. Début d'enchaînement de touches. • <u>Affectif</u> : L'affect est contrôlé. L'enjeu prime sur la peur. • <u>Adaptation à l'adversaire</u> : L'élève arrive à identifier les particularités et à s'y adapter de manière stéréotypée, mais efficace. • <u>Arbitrage et juge</u> : juge et arbitre placé. Gère les sorties et les avertissements de manière correcte. • <u>Second</u> : Le second perçoit la caractéristique et donne au moins un conseil adapté. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, est capable d'utiliser la tablette pour filmer.	• <u>Posture</u> : est mobile afin de ne pas être touché et s'éloigne des armes dangereuses adverses. • <u>Positionnement</u> : se déplace d'avant en arrière et se déplace autour de l'adversaire pour toucher ET ne pas être touché. Se déplace sur le côté faible du tireur adverse. • <u>Actions de touche et de protection</u> : garde présente et mobile pour couvrir au maximum le plastron. Commence à être équilibré et peut enchaîner les touches de manière pertinente. • <u>Affectif</u> : Plus de peur, l'enjeu de l'assaut organise l'opposition. • <u>Adaptation à l'adversaire</u> : L'élève arrive à identifier les particularités et à s'y adapter en utilisant plusieurs manières. • <u>Arbitrage et juge</u> : juge et arbitre placé. Gère les sorties et les avertissements de manière correcte. Contrôle l'assaut avec autorité. • <u>Second</u> : Le second perçoit la caractéristique et donne plusieurs conseils adaptés pendant la pause et durant l'assaut. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette pour filmer et analyser la vidéo.
Indic. de cpt	• Pas (ou très peu) de touche réglementaire en assaut. • Pas ou peur de tentative de touche ou tape toujours dans les gants.	• Pas (ou très peu) de touche réglementaire en assaut. • Pas de différence de réussite entre les moments où il a un handicap et les moments où il doit profiter du handicap de l'adversaire.	• Bonne utilisation des rafales. • Marque plus de points quand il doit profiter du handicap de l'adversaire que les moments où il a le handicap.	• Marque majoritairement sur des enchaînements de touches (nb rafale) • Marque plus de points quand il doit profiter du handicap de l'adversaire que les moments où il a le handicap. • Le tireur adverse ne marque presque pas de point lorsqu'il a un handicap.

3 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A4-CG2	L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation.	- L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide. - L'élève s'amuse avec la tablette.	- L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation. - L'élève sait filmer et se regarder la vidéo, mais en tant que spectateur.	- L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté. - L'élève sait filmer et analyser la vidéo selon des critères fournis.
A4-CG3	L'élève n'arbitre et ne juge pas ou n'est que spectateur.	- L'élève arbitre l'engagement et les sorties en étant statique. - L'élève juge en comptant approximativement les points de son tireur	- L'élève arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties. - L'élève-juge compte les points de son tireur sans faire de faute.	- L'élève arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties et propose judicieusement des avertissements.. - L'élève-juge compte les points de son tireur sans faire de faute et décide des avertissements
A3-CG2	Le second ne fait qu'être spectateur. Il ne cherche pas à percevoir le handicap du tireur adverse.	Le second essaie d'aider son tireur, mais, soit ne perçoit pas les caractéristiques de la boxe, soit ne sait pas comment s'y adapter.	Le second devine bien les caractéristiques de la boxe du tireur adverse et donne un conseil d'adaptation lors de la pause à son tireur.	Le second devine bien les caractéristiques de la boxe du tireur adverse et donne plusieurs conseils d'adaptation tout au long de l'assaut de son tireur.
A1-CG1	- La garde est mal placée. - Les touches en poings et en pieds ne sont pas du tout maîtrisées (lien cible arme, distance, puissance, arme / déplacement de l'adversaire)	- La garde est fluctuante, souvent basse. - Les touches sont mal maîtrisées et entraînent un déséquilibre du tireur. Peu de contrôle des touches. - Pas d'armé, réarmé et pas d'enchaînement.	- La garde est présente, mais souvent figée. - Utilisation ponctuelle des blocages, esquives, parades et ripostes. - Les touches sont mal contrôlées. - Les touches sont armées, réarmées. - Début d'enchaînement de touches	- La garde est présente et efficace. - Utilisation régulière des blocages, esquives, parades et ripostes. - Les touches sont contrôlées, enchaînées avec pertinence.
A1-CG2	Le tireur ne perçoit pas les caractéristiques de son adversaire et ne cherche pas à s'y adapter.	Le tireur perçoit les caractéristiques de la boxe adverse, mais n'arrive pas à mettre en place des solutions adaptées pour en tirer parti.	Le tireur perçoit les caractéristiques de la boxe adverse et élabore une réponse adaptée, mais stéréotypée.	Le tireur perçoit et s'adapte à tous les « handicaps » adverses et prend en compte les caractéristiques spécifiques de l'adversaire (taille, mobilité, erreurs récurrentes) pour mettre en place plusieurs solutions possibles
A1-CG5	Touche inappropriée, toujours dans les gants ou frappe au hasard.	La tentative de touche n'est pas souvent en lien avec la distance ou le déplacement du tireur adverse.	La tentative de touche prend en compte la distance ou le déplacement du tireur adverse.	Les tentatives de touches prennent en compte les déplacements et la distance du tireur adverse avec un début de tactique (cadre pour toucher).

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Objectifs du cycle :

Être capable de faire des relevés fiables et remplir une feuille d'observation ou de tournoi et prendre de manière responsable et autonome les fonctions d'arbitre et de juge, mais aussi celle de tireur et de second afin d'observer, de décider et de conseiller de manière pertinente son tireur pour l'aider à utiliser efficacement les techniques de boxe en élaborant et réalisant une tactique dont le but est de s'adapter à la boxe adverse pour faire des enchaînements de touches sans se faire toucher.

Langage
prof 3°

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :
Boxe française

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Compétences visées :
✓ Être capable de maîtriser les techniques de boxe : la garde, les déplacements, le direct, le fouetté, le chassé et éventuellement le revers sans puissance, en respectant la distance, et en armant et réarmant. ✓ Savoir réaliser des esquives, blocages, parades et ripostes
✓ Être capable, en tant que tireur de s'adapter en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse. ✓ Être capable, en tant que tireur d'appliquer une tactique vue avec mon second.
✓ Être capable, en tant que second d'élaborer une tactique et de conseiller mon tireur en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse.
✓ Savoir utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements du tireur adverse.
✓ Être capable de remplir une feuille d'observation et de tournoi selon des indices imposés.
✓ Être capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements)

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
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 analyser avec objectivité

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

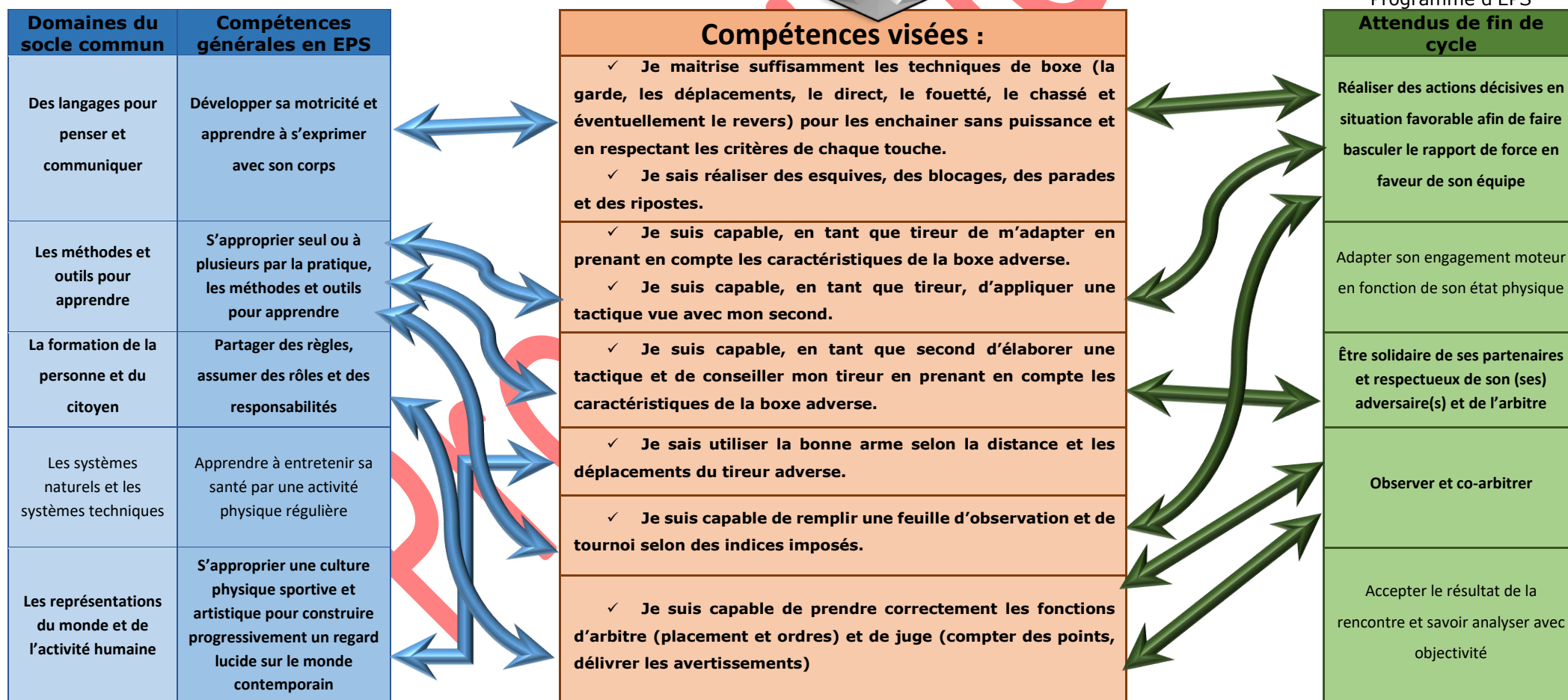
Langage
parents &
élève 3^e

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :
Boxe française

Objectifs du cycle :

Je suis capable de faire des relevés fiables, de remplir une feuille d'observation ou de tournoi et de prendre de manière responsable et autonome les fonctions d'arbitre et de juge, mais aussi celle de tireur et de second afin d'observer, de décider et de conseiller de manière pertinente mon tireur pour l'aider à utiliser efficacement les techniques de boxe en élaborant et réalisant une tactique dont le but est de s'adapter à la boxe adverse pour faire des enchaînements de touches sans se faire toucher.



NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Bilan Cpt
3°

Groupe d'activité :

Activités d'oppositions
interindividuelles (combat)

Activité retenue :

Boxe française

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
X	
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
X	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
X	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
X	

Objectifs du cycle :

Je suis capable de faire des relevés fiables, de remplir une feuille d'observation ou de tournoi et de prendre de manière responsable et autonome les fonctions d'arbitre et de juge, mais aussi celle de tireur et de second afin d'observer, de décider et de conseiller de manière pertinente mon tireur pour l'aider à utiliser efficacement les techniques de boxe en élaborant et réalisant une tactique dont le but est de s'adapter à la boxe adverse pour faire des enchaînements de touches sans se faire toucher.

Compétences visées :

✓ Je maîtrise suffisamment les techniques de boxe (la garde, les déplacements, le direct, le fouetté, le chassé et éventuellement le revers) pour les enchaîner sans puissance et en respectant les critères de chaque touche.
✓ Je sais réaliser des esquives, des blocages, des parades et des ripostes.
X
✓ Je suis capable, en tant que tireur, de m'adapter en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse.
✓ Je suis capable, en tant que tireur, d'appliquer une tactique vue avec mon second.
X
✓ Je suis capable, en tant que second, d'élaborer une tactique et de conseiller mon tireur en prenant en compte les caractéristiques de la boxe adverse.
X
✓ Je sais utiliser la bonne arme selon la distance et les déplacements du tireur adverse.
X
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation et de tournoi selon des indices imposés.
X
✓ Je suis capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre (placement et ordres) et de juge (compter des points, délivrer les avertissements)
X

Programme d'EPS

Attendus de fin de cycle

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
X
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
X
Observer et co-arbitrer
X
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité