



UNE FORME DE PRATIQUE
SCOLAIRE

SAVATE BOXE FRANÇAISE:

L'ASSAUT DANS LE
TRIPLE CERCLE.



UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE SAVATE BOXE FRANÇAISE:

« L'ASSAUT DANS LE TRIPLE CERCLE »

VIDEO

LES DIFFÉRENTS RÔLES

2 « tireurs » avec
protège dents

1 arbitre



2 « juges »
+ 1 aide juge

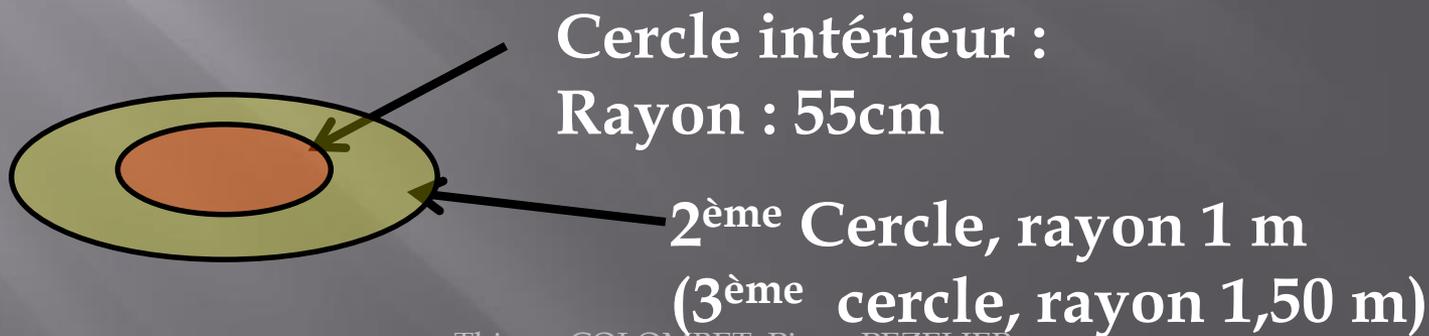
2 fois 3 élèves = 2 tournois

LE DISPOSITIF MATERIEL



Les outils :

- « 2 Fiches tournoi »
- « Feuilles de match »
- « Fiche mémoire ind »



Les cibles et les techniques retenues.

En pieds: le fouetté et le revers groupé latéral avec les 2 segments.

Cibles autorisées: ligne médiane, du bassin aux épaules, faces antérieures et latérales, plus la face postérieure du bassin. (cible poitrine interdite chez les filles).

En poings: le direct avec les 2 segments.

Cibles autorisées: le front, les épaules et la face antérieure du buste (cible poitrine interdite chez les filles).

Feuille de match individuelle

Savate Boxe Française

Nom - Prénom :

contre :

Nom-Prénom du juge :

Signature

Pénalités.

- 3 points : « Trop de puissance »
- 2 points : « absence de pivot » ou « absence d'armé »
- 1 point : « Distance trop proche » ou « Sortie »

Maximum 8 initiatives en points

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓



11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓	↑ ↓

Score 1 =

Nombre de touches réussies

- Nombre de touches subies

=

Score 2 =

Nombre de touches réussies

- Points de pénalité

=

La feuille de match et les règles du jeu



Savate Boxe Française

Nom - Prénom :

contre :

Nom- Prénom du **judge** :

Signature

Pénalités.

- 3 points : « Trop de **puissance** »
- 2 points : « absence de **pivot** » ou « absence d'« **armé** »
- 1 point : « **Distance** trop proche » ou « **Sortie** »

Maximum 8 initiatives en poings

La feuille de match et les règles du jeu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓



1 touche = 1 point

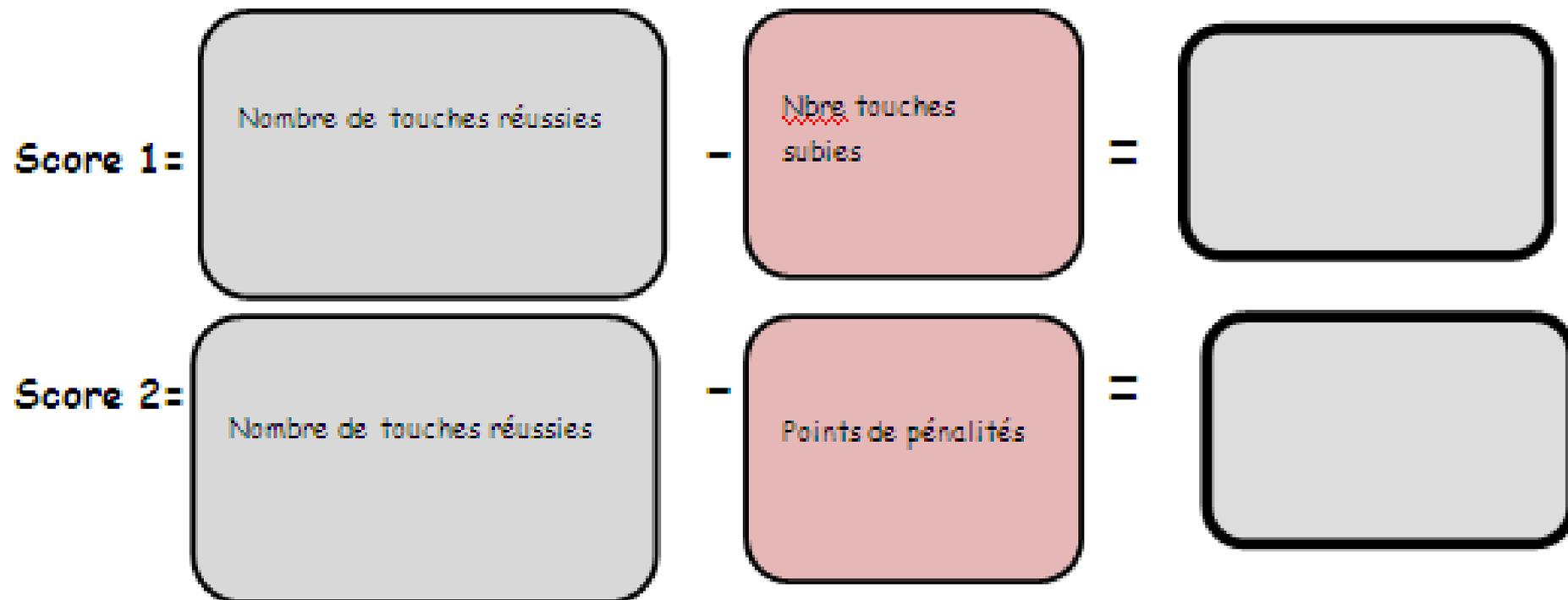
Touche
poing ou pied

Pénalités

Cercle int/ext

20 initiatives
Initiatives alternées

La feuille de match et les règles du jeu



Fiche individuelle de suivi

Assauts contre

	Nombre de touches réussies	Nombre de touches subies	Points de pénalités	Scores 1		Score 2	
				Moi	lui/elle	Moi	lui/elle
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Mobiles :

Dominer l'autre en touchant plus grâce au pouvoir de percussion avec les 4 segments sur des cibles découvertes. (Genre masculin)

Montrer sa capacité à toucher en ligne haute avec les pieds tout en contrôlant. (Genre féminin pour le côté esthétique)

Motricité spécifique :

Se déséquilibrer et s'équilibrer pour toucher rapidement, prioritairement avec les pieds, en contrôlant. Le contrôle en boxe française se définit par une puissance de touche maîtrisée, un pivot/armé, et la gestion d'une distance où à l'impact, le segment est tendu.

Rapport à l'autre :

Avec l'autre tireur : accepter une percussion pied/poing (C'est oser toucher et accepter d'être touché)

Avec l'arbitre : accepter son autorité dans l'authentification des touches réglementaires.

Avec les juges : accepter sans la surveiller la comptabilité des points qui sera donnée uniquement en fin d'assaut.

Compétence attendue de 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.

Objet d'enseignement :

Lors d'un assaut, dans un triple cercle, en initiative alternée et avec un nombre limité de techniques,

- Afin de toucher mon adversaire, en priorité avec les pieds, je dois contrôler ma vitesse, ma puissance, ma distance, pour cela je dois réaliser un pivot-sauté-armé.
- Afin de ne pas être touché, je dois me protéger, tout en restant à distance de touche, pour cela, je dois réaliser des parades (en protection, en opposition, ou bloquées) et / ou des esquives en me déplaçant latéralement».

Les mesures emblématiques

Le Triple
cercle.

L'initiative
alternée.

Le choix des
cibles et des
techniques.

Les scores de
l'assaut et la fiche
individuelle.

LES CONDUITES DES ÉLÈVES DANS CE SYSTEME DE CONTRAINTES

Assauts contre							
	Nombre de touches réussies	Nombre de touches subies	Points de pénalités	Scores 1		Score 2	
				Moi	lui/elle	Moi	lui/elle
1	18	17	1	1	-1	17	?
2							
3	6	12	11	-6	+6	-5	?
4							
5	9	9	5	0	0	4	?
6							
7	11	7	2	4	-4	5	
8							
9							
10							



Le coopératif appliqué:



Le Risque tout :



Esgrimieur



Le contrôleur fixe.



Le moustique :
compétence attendue N1.

Trame de cycle.

L1 à L3 construction de la FPS, les priorités en termes de capacité.

- ❑ **Enjeu : Capacités / attitudes** : construction de la garde, toucher en revers, fouetté et direct et accepter de toucher et ne pas se laisser toucher Apprendre à arbitrer
- ❑ **Echauffements** : épingle, marche pied, chef d'orchestre (à décliner) (groupe de 3)
- ❑ **Les situations utilisées** : apprentissage du revers et du fouetté avec cible et sans cible immédiatement réinvesti dans un assaut à thème (groupe de 3)
- ❑ **Rôle de l'enseignant** : focaliser son attention sur la posture de garde spécifique, intervenir sur les formes de groupement (habileté et gabarit). Intervenir fermement sur les trois critères de contrôle des touches : **Puissance** pour les pieds et les poings. Pour les touches en pieds l'enseignant guide l'activité du tireur et celle de l'arbitre sur 1 : le pivot ; 2 : l'armé et 3 : le contrôle de la puissance.
- ❑ La **démonstration commentée** comme forme de guidage prioritairement sollicitée dans cette première phase d'apprentissage (utilisée dans tout le cycle).

L4 à L10 : Apprendre autour de la FPS – mise
en projet, contrats et SA.

Axes de transformation dans la FPS
pour que les élèves deviennent moustique
dans la FPS et autour de la FPS

EVALUATION

-Classement sur les tournois au sein d'un groupe de référence: 4 points.

-Toucher en contrôlant, et ne pas être touché: 10 points (cf double score ou/et conduite typique).

-Arbitrer: 6 points.

Organisation de la FPS niveau 2 de
Compétence attendue: « 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 ».

Assaut de 2 fois 2 minutes.

Avec 1 minute de repos pendant laquelle, un
élève juge conseille le tireur.

Ciblage pour atteindre la compétence attendue de niveau 2.

- ▣ Ne pas être touché et toucher:
- ▣ En utilisant prioritairement la parade chassée.
- ▣ En enchainements poings/pieds et pieds/pieds.

Les Choix didactiques.

- ▣ - Un aménagement spatial qui guide et qui contraint.
 - ▣ - Un rapport à l'autre structurant avec le rôle du conseiller.
 - ▣ - Une forme de groupement par 3 qui alterne avec une forme de groupement par 6.
 - ▣ - Des armes pieds / poings réduites en termes de pouvoirs moteurs ou techniques de touche.
 - ▣ - Renforcement de la capacité à réarmer, et acquisition de la capacité à décaler pour toucher ou ne pas être touché.
 - ▣ - Acquisition de la capacité à parer en chassant pour toucher en ripostant.
 - ▣ - Des assauts à initiative alternée.
 - ▣ - Une évaluation ciblée sur l'acquisition des capacités à parer/riposter et à enchaîner pied/pied et poing/pied.

Savate Boxe Française

Nom - Prénom :

contre :

Nom- Prénom du **judge** :

Signature

Pénalités.

3 points : « Trop de **puissance** »

2 points : « absence de **pivot** » ou
« absence d'« **armé** »

1 point : « **Distance** trop proche » ou
« **Sortie** »

	1 ^{ère} reprise	2 ^{ème} reprise	Total :
Parades ripostes X 2			
Touches poings/ pieds ou pieds/pieds X 2			
Touches isolées			
Pénalités			
Total :			

Score 1

Score 2=

Nombre de touches réussies

Nbre touches
isolées

Savate Boxe Française

Nom - Prénom :

contre :

Nom- Prénom du **judge** :

Signature

Pénalités.

- 3 points : « Trop de **puissance** »
- 2 points : « absence de **pivot** » ou
« absence d'« **armé** »
- 1 point : « **Distance** trop proche » ou
« **Sortie** »

	1 ^{ère} reprise	2 ^{ème} reprise	Total :
Parades ripostes X 2			
Touches poings/ pieds ou pieds/pieds X 2			
Touches isolées			
Pénalités			
Total :			

Score 1

Score 2=

Nombre de parade/ripostes réussies :

Score 3=

Nombre de touches pieds/pieds et poings/pieds réussies :

Evaluation

-4 points: arbitrer (déplacement, vocabulaire, intervention)

-2 points : juger et conseiller :

Comme pour l'arbitre et le juge, ces rôles sociaux seront évalués en cours de formation en prenant en compte la pertinence des propos de guidage au cours de la minute de repos en SR par exemple.

Idée de deux niveaux de conseils :

Le premier qui prend en compte la motricité du tireur observé.

Le deuxième qui prend en compte en plus la motricité de l'adversaire rencontré, en termes de guidage technico/tactique.

-4 points pour la prise en compte du classement.

-10 points Les capacités:

a) Protection active du tireur sur 5 points: parade/riposte :

Entre 0 et 2 points : le tireur est touché souvent ou pare de façon passive en protection par opposition.

Entre 2,5 et 5 points : le tireur pare de façon active et riposte souvent : il bloque, il chasse...et il se déplace du bon côté ...ou il esquive pour toucher ensuite.

b) Enchaînement en attaque sur 5 points :

Entre 0 et 2 points : les enchaînements sont peu efficaces et le tireur reste dans l'axe d'affrontement.

Entre 2,5 et 5 points : il varie ses enchaînements (pied / pied et poing pied avec mise en œuvre des décalages/débordement pour sortir de l'axe et pour combiner les distances de touches).