

## La savate sociée en cycle 3

<b>S'engager loyalement à deux dans un tournoi, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché et en assumer tous les rôles (arbitre, juge, coach).</b>			
<p><b>Développer sa motricité et construire un langage du corps :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</li> <li>• Mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficace.</li> </ul> <p><i>Domaine 1, CG1</i></p>	<p><b>S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre par l'action, l'observation et l'analyse de son activité et de celle des autres</li> <li>• Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> </ul> <p><i>Domaine 2, CG2</i></p>	<p><b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (jouer, coach, arbitre, juge,...)</li> <li>• Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement</li> </ul> <p><i>Domaine 3, CG3</i></p>	<p><b>S'appropriier une culture physique sportive et artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</li> </ul> <p><i>Domaine 5, CG5</i></p>
<p><b>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marques.</b></p> <p><i>Attendu de fin de cycle</i></p>	<p><b>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</b></p> <p><i>Attendu de fin de cycle</i></p>	<p><b>Assumer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe.</b></p> <p><i>Attendu de fin de cycle</i></p>	<p><b>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</b></p> <p><i>Attendu de fin de cycle</i></p>
<p><b>Coordonner des actions motrices simples (compétence travaillée)</b></p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 1</u> : apprendre à construire l'échange</p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 2</u> : apprendre à s'organiser en défense</p>	<p><b>S'informer pour agir</b></p> <p><b>Accepter des rôles simples d'observateur</b></p> <p><i>(compétences travaillées)</i></p> <p><u>Contenu d'enseignement n°4</u> : apprendre à analyser l'activité de son partenaire et sa propre activité durant les épreuves-preuve et durant les assauts par équipe.</p>	<p><b>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur</b></p> <p><i>(compétence travaillée)</i></p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 5</u> : apprendre à juger et à arbitrer</p>	<p><b>Accepter les décisions prises par le corps arbitral</b></p> <p><i>(compétence travaillée)</i></p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 6</u> : tenir compte des décisions de l'arbitre et des juges pour orienter le travail de son partenaire. Ne pas remettre en cause les décisions de l'arbitre et des juges.</p>
<p><b>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</b></p> <p><i>(compétence travaillée)</i></p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 2</u> : apprendre à s'organiser en défense</p> <p><u>Contenu d'enseignement n° 3</u> : apprendre à rompre l'échange</p>			

## I) Situations d'apprentissage et adaptation scolaire

Les premières séances s'organisent autour du contenu d'enseignement suivant :

- Contenu d'enseignement n°1 : apprendre à construire l'échange (vert)

Pour aborder ce premier contenu d'enseignement, nous proposons un aménagement du contexte d'apprentissage afin de permettre aux élèves de construire les différents coups de la savate (voir vidéo).

Description : les deux tireurs se déplacent. Un des deux tireurs s'arrête et propose une cible avec ses gants. Ces dernières vont permettre d'aborder le direct, le crochet, le chassé, le fouetté et le revers.

Consigne : l'élève doit toucher la cible avec une partie imposée et autorisée de son gant ou de sa chaussure. Le placement de la cible et le règlement technique des coups font que l'élève ne peut que réaliser le coup demandé si ces dernières sont respectées.

Variable : l'élève peut proposer une ou plusieurs cibles lorsqu'il s'arrête.

Ensuite nous proposons des situations où les élèves vont échanger des coups.

Description : le tireur A se déplace et B le suit. Dès que A s'arrête, B s'arrête aussi.

Consigne : A réalise une attaque d'un seul coup. B riposte avec un coup. Une fois l'échange réalisé, le tireur A se déplace de nouveau suivi par B.

- A : attaque
- B : riposte

Ces différentes situations permettent à l'élève d'intégrer toutes les règles liées à la gestion de la distance dans la réalisation des coups (toucher avec la chaussure et avec la jambe tendue pour les attaques de pieds, aucune notion de distance pour les poings). L'élève construit progressivement sa zone de touche personnelle liée à la taille de ses jambes et de ses bras. De plus, ces situations jouent sur les émotions véhiculées par la discipline (toucher son partenaire, accepter d'être touché,...).

Variables : la riposte de B est fonction de l'attaque de A. ces situations peuvent prendre la forme de jeux où les élèves peuvent recevoir un gage lorsque la riposte n'est pas bonne (exemple : si A attaque avec un chassé, B riposte avec un direct et si A attaque avec un fouetté, B riposte avec un crochet).

**Ce premier contenu permet de construire la compétence générale n°1 : développer sa motricité et construire un langage du corps. En effet, ce contenu d'enseignement nous permet d'aborder les items suivants : « acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité » et « mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière différente ». En effet, la construction de l'échange permet d'aborder la notion « toucher et accepter de toucher ». Une fois ce contenu d'enseignement abordé, il est important pour les élèves de faire le point sur ce qu'ils ont acquis. Pour ce faire, nous proposons une situation appelée « épreuve-preuve » (Dossier EPS n°76). Cette dernière s'organise de la façon suivante :**

Les élèves sont regroupés par deux. Chaque duo va défier un autre duo. Pendant que l'un des deux tireurs réalise le défi avec un membre du duo adverse, le partenaire note les réussites ou les échecs.

- A : se déplace et s'arrête
- B : lorsque A s'arrête, B déclenche un coup.

**Il faut faire « la preuve » sept fois sur dix que l'on est capable de réussir les coups de la savate.**

A travers la situation de l'épreuve-preuve, nous abordons la construction de la CG 2 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre. En effet, la situation de l'épreuve-preuve est l'occasion pour les élèves d' « apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres ».

- Contenu d'enseignement n°2 : apprendre à s'organiser en défense (vert)

Pour aborder ce deuxième contenu, nous prenons appui sur l'architecture des situations proposées dans le contenu précédent.

Description : A se déplace et B le suit. Dès que A s'arrête, B s'arrête aussi.

Consigne : A réalise une attaque d'un seul coup. B riposte. A s'organise pour ne pas être touché en utilisant des *esquives* ou des *parades*.

- A : attaque
- B : riposte
- A : s'organise pour ne pas être touché sur la riposte de B

La forme des situations proposée pour aborder l'organisation défensive permet de faciliter la notion de perception. En effet, l'attaque de A sert de repère temporel pour prédire l'attaque de B. cette organisation limite la notion d'incertitude temporelle (« je sais à quel moment B va m'attaquer »). Comme pour le contenu précédent, ce dernier permet de construire la CG 1.

A l'issue de ce contenu d'enseignement n°2, nous proposons une situation d'épreuve-preuve.

- A : se déplace et s'arrête
- B : lorsque A s'arrête, B déclenche un coup.
- A : après le coup de B, A déclenche un riposte en pied ou en poings sur les niveaux figure ou médians.
- B réalise une parade

**Il faut faire « la preuve » sept fois sur dix que l'on est capable de réussir les coups de la savate et les parades.**

- Contenu d'enseignement n°3 : apprendre à rompre l'échange (vert)

Pour aborder ce contenu d'enseignement, nous proposons des situations où l'élève va avoir plusieurs choix de réponse. Ce contenu nous permet d'aborder les premières notions tactiques liées à la discipline.

Description : A se déplace et B le suit. Dès que A s'arrête, B s'arrête aussi.

Consigne : A attaque avec un seul coup. B riposte. Sur la riposte de B, A a deux choix possibles. Soit il rompt l'échange et sortant de la zone d'échange (esquive totale), soit il rompt l'échange pour riposter.

- A : attaque
- B : riposte
- A : sort de la zone d'échange (esquive totale) ou rompt l'échange pour riposter avec un coup

Ce contenu permet d'aborder la fin de l'intitulé de la compétence : « toucher sans être touché ». Ce contenu d'enseignement utilise des situations complexes proches de la compétence attendue.

Dans le même ordre d'idée que pour le contenu d'enseignement n°2, nous proposons une épreuve preuve. Les élèves sont regroupés par deux comme dans le contenu n°1.

- A : attaque
- B : riposte
- A : fait une parade et riposte (c'est la partie évaluée) avec un coup

### **Il faut faire « la preuve » sept fois sur dix que l'on est capable de réussir l'épreuve.**

Ces épreuve-preuve servent à baliser le « trajet » emprunté par l'élève. Elles permettent de matérialiser les progrès réalisés au cours du cycle (« le parcours de formation est un itinéraire balisé... », L. Ferry, 2002).

- Contenu d'enseignement n° 4 : apprendre à analyser l'activité de son partenaire et sa propre activité durant les épreuves-preuve et durant les assauts

L'observation durant les épreuves-preuves permettent aux élèves de construire les repères liés à la bonne exécution des coups (utilisation des fiches d'observation des épreuves-preuves, voir annexe)). La fiche d'aide arbitre-coach permet de donner des repères sur les points à observer durant l'assaut de son partenaire et durant l'arbitrage (fiche annexe). L'analyse du score de l'assaut permet d'analyser la production du partenaire. Le SCUDU (Système de Comptage des points par Différentiation d'Unité) proposé par S. Bellard (« Evaluation, quand le quantitatif révèle le qualitatif », revue EPS n°321, 2006) permet de mettre en évidence l'activité du partenaire. C'est l'occasion de relativiser une défaite au regard des différents scores totalisés. **Ce contenu permet de construire progressivement la CG 2 : : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.**

- Contenu d'enseignement n°5 : apprendre à juger et à arbitrer (rouge)

Ce contenu d'enseignement s'organise en deux parties indissociables. Dans un premier temps, nous allons voir comment peut s'organiser le comptage des points. En référence à S. Bellard (« Evaluation, quand le quantitatif révèle le qualitatif », revue EPS n°321, 2006), nous proposons le SCUDU (Système de Comptage des points par Différentiation d'Unité) pour mettre en évidence les acquisitions des élèves. La répartition des points s'organise de la manière suivante :

Coups utilisés	Nombre de points attribués
Pieds figures	100
Pieds médians	10
Pieds bas	1
Poings	1

Cependant, les points ne pourront être attribués que si les critères de réalisation sont corrects :

- Contrôle du coup
- Distances respectées pour les pieds
- Trajectoires des coups respectées pour les pieds ou les poings
- Zone de touche autorisée

Dans la même logique, vous pouvez attribuer des poings aux parades ou esquives utilisées.

Les élèves sont regroupés par équipe de deux sous la forme des « équipes de club » (N. Mascrot, « La culture sportive », 2012). « L'interdépendance positive » des résultats à l'évaluation peut permettre d'optimiser l'observation entre les élèves. **Elle est un moyen d'aborder la dimension sociale de la compétence (B.O n°11 du 26/11/2015). Plus précisément la mise en place des équipes de club permet de construire la CG 3 : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. En effet, les équipes de club permettent de donner du sens à la notion de coach ou pour les élèves de 6<sup>ème</sup> à la notion de « partenaire d'entraînement ». A travers cette organisation, « assumer des rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, ...)» devient plus explicite.**

Dans un second temps, nous allons aborder les acquisitions liées au rôle d'arbitre. Un assaut est géré grâce à trois commandements : en garde, aller et stop. L'élève doit apprendre à identifier les coups trop forts, hors distance et balancé. De plus, il doit connaître les zones de touche autorisées.

- Contenu d'enseignement n° 6 : tenir compte des décisions de l'arbitre et des juges pour orienter le travail de son partenaire (violet).

Durant l'assaut, le partenaire ne doit jamais remettre en cause les décisions de l'arbitre et des juges. Il prend en compte ces décisions et oriente le travail de son partenaire.

#### Aménagement pédagogique particulier

Face à des élèves qui ne voient en la savate qu'un moyen de montrer leur force, d'asseoir leur suprématie au sein de la classe, nous pouvons proposer un aménagement pédagogique les contraignant à respecter les règles de sécurité (contrôle des coups, zone de touche autorisées,...).

Description : les élèves sont répartis par groupe de trois. Il y a deux tireurs et un observateur. A se déplace et B le suit. Dès que A s'arrête, B s'arrête aussi.

Consigne : A doit réussir sept attaques différentes d'un coup sur dix tentatives. L'observateur valide ou non les attaques de A. Afin d'éviter tout arrangement évaluatif (P. Merle, 1996), l'enseignant a un droit de veto quant à la validation du permis. Pour obtenir son permis de boxer, A doit réussir cette situation et un assaut de démonstration (voir fiche annexe). Ce permis lui octroie trois points. Dès qu'il reçoit un avertissement en assaut, il perd un point. Dès qu'il n'a plus de point, il ne peut plus boxer en assaut.

En référence aux travaux d'Y. Clot (« La fonction psychologique du travail », 1999), l'activité des élèves dans le passage du permis est suspendue aux activités absentes mais possibles (réaliser des assauts dès que l'on a son permis de boxer) générant pour certains la création de nouveaux mobiles pour la savate boxe française.

## II) Connaissances de l'APSA : pour comprendre et expliciter les SA et CE

### a) Définition et logique interne

La savate boxe française est un sport de combat où l'on utilise des mouvements de percussion appelés « coups ». Les coups sont portés avec les pieds et les poings et respectent des techniques précises (distance de touche précise en pied, armé des coups de pieds et contrôle des touches en assaut, ...). Pour gagner l'assaut, il faut marquer plus de point que l'adversaire en touchant des cibles autorisées et en évitant d'être touché.

## b) Problèmes fondamentaux

La savate est organisée autour de quatre fondamentaux

- Situation d'opposition à deux
- Des formes de frappe codifiées
- Un espace délimité
- Un temps limité

## c) Sécurité

La sécurité s'organise autour du respect du règlement de la savate :

- Les coups doivent être contrôlés
- Les trajectoires des coups doivent être respectées
- Les zones de touche autorisées doivent être respectées
- L'opposition est toujours réalisée dans le respect de l'autre (les deux protagonistes sont prêts à s'opposer, le terme « en garde » garanti cet état de fait).

## d) Vocabulaire spécifique

- Attaque :

Brusque offensive qui se traduit par un ou plusieurs coups

- Riposte :

Réaction qui intervient au terme de l'attaque de l'adversaire

- Esquive :

Déplacement de tout ou partie du corps pour éviter d'être touché (il n'y a pas de contact entre l'arme et la cible). L'esquive peut être totale, partielle ou sur place.

- Parade :

Mouvement exécuté avec les membres supérieurs permettant de protéger les surfaces de frappes visées. Elle peut être bloquée, chassée ou en protection.

- Direct :

Mouvement de piston du bras pour toucher avec le devant du gant. Il y a deux niveaux de touche : figure et corps.

- Crochet :

Mouvement circulaire du bras pour toucher avec le devant du gant. Il y a deux niveaux de touche : figure et corps.

- Fouetté :

Mouvement circulaire de la jambe pour toucher avec le dessus ou la pointe de la chaussure. La jambe doit être tendue au moment de l'impact. Il y a trois niveaux de touche : figure, corps et jambe.

- Chassé :

Mouvement en piston de la jambe pour toucher avec le dessous de la chaussure. La jambe doit être tendue au moment de l'impact. Il y a trois niveaux de touche : figure, corps et jambe.

- Revers :

Mouvement balancé de la jambe pour toucher avec le bord extérieur de la chaussure. La jambe doit être tendue au moment de l'impact. Il y a trois niveaux de touche : figure, corps et jambe

