

## La savate sociée en cycle 4

<p><b>Rechercher le gain d'un tournoi à deux en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées et en assumant tous les rôles (arbitre, juge, coach).</b></p>			
<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'approprier 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 (joueur, coach, arbitre, juge,...)</li> <li>• Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement</li> </ul> <p><i>Domaine 3, CG3</i></p>	<p><b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</li> </ul> <p><i>Domaine 4, CG4</i></p>
<p><b>Réaliser des actions décisives en situations favorables afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur</b></p> <p><i>Attendus de fin de cycle</i></p>	<p><b>Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité</b></p> <p><i>Attendus de fin de cycle</i></p>	<p><b>Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre</b></p> <p><b>Observer et co arbitrer</b></p> <p><i>Attendus de fin de cycle</i></p>	<p><b>Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</b></p> <p><i>Attendus de fin de cycle</i></p>
<p><b>Anticiper la prise et le traitement de l'information pour enchaîner des actions.</b></p> <p><u><i>(Compétence travaillée)</i></u></p> <p>Contenu d'enseignement n° 1 : apprendre à enchaîner les coups</p> <p>Contenu d'enseignement n° 2 : Apprendre à s'organiser en défense pour riposter</p>	<p><b>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</b></p> <p><u><i>(Compétence travaillée)</i></u></p> <p>Contenu d'enseignement n° 4 : apprendre à coacher son partenaire durant les épreuve-preuve et durant les assauts par équipe.</p>	<p><b>Co arbitrer une séquence d'assaut</b></p> <p><b>Donner des informations techniques et tactiques à son partenaire</b></p> <p><u><i>(Compétence travaillée)</i></u></p> <p>Contenu d'enseignement n° 3 : apprendre à gérer un tournoi</p>	<p><b>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</b></p> <p><u><i>(Compétence travaillée)</i></u></p> <p>Contenu d'enseignement n° 5 : choisir les enchaînements maîtrisés pour marquer mille points lors des assauts par équipe</p>

## I) Situations d'apprentissage et adaptation scolaire

Dès la première séance, nous proposons un défi aux élèves. Ce dernier nous permet de faire le point sur les acquisitions des élèves. En effet, même si tous les élèves ont vécu un cycle de niveau 1, les acquisitions ne sont pas toujours les mêmes. Ce défi va nous permettre de constituer les dyades dissymétriques nécessaires à la mise en place de la FPS (Forme de Pratique Scolaire) : le « système des clubs » (N. Mascret et O. Rey « Culture sportive et rôles sociaux » in M. Travert N. Mascret « La culture sportive », 2012).

Les élèves vont s'opposer dans une situation aménagée pour définir le « tireur le plus dangereux ».

Description : les élèves sont regroupés par trois. Il y a deux tireurs et un observateur. Pour rester dans la logique du cycle de niveau 1, les trois niveaux de touche valent 100 points pour la figure, 10 points pour le niveau médian et 1 point pour le niveau bas. Enfin, le nombre de points obtenus à l'issue des dix essais est multiplié par le nombre de coups différents réalisés (direct, fouetté, chassé ou revers) ainsi que le nombre de niveau de touche atteint.

Exemple :

Niveau de touche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Figure	F		D	•		R	•	C		•
Médian		C		•			•		F	•
Bas				•	C		•			•

Total : 421 pts avec quatre coups et trois niveaux de touche différents soit  $421 \times 7 = 1684$  points

Consigne : le tireur A se déplace et s'arrête dix fois deux secondes. Le tireur B peut déclencher une attaque uniquement lorsque A est arrêté. L'attaque est validée si elle respecte tous les critères techniques (maîtrise de la puissance, distance et trajectoire respectée pour les coups de pieds et zone de touche autorisée).

A l'issue de plusieurs essais, les élèves sont classés du plus « dangereux » au moins « dangereux ». Ce classement va permettre de constituer des dyades dissymétriques.

Variable : cette situation peut servir à la mise en place du « permis de boxer ».

- Contenu d'enseignement n°1 : apprendre à enchaîner les coups (code vert)

Pour aborder ce premier contenu d'enseignement, nous commençons par les enchaînements de coups de pieds. Ces derniers permettent d'aborder la gestion de la distance de manière simple.

Situation type n°1

Description : les élèves sont regroupés par deux. Ils se déplacent tous les deux.

Consigne : lorsque le tireur A s'arrête, B peut déclencher un enchaînement de deux pieds. Il démarre par la jambe avant et termine par la jambe arrière. **Cette situation sert à construire les repères pour que le deuxième coup de pied soit à bonne distance. Lorsque le premier coup de pied est déclenché à bonne distance, il s'agira pour l'élève de reposer ce dernier au niveau de son pied d'appui afin que le second coup de pied soit aussi à distance.**

- A : se déplace et s'arrête
- B : lorsque A est arrêté, il déclenche un enchaînement de deux coups

Cette situation permet d'aborder les premiers éléments tactiques nécessaires à la « recherche du gain ». Démarrer un enchaînement avec la jambe avant réduit le temps d'organisation de l'adversaire (c'est la jambe la plus près de l'adversaire).

Variable : une fois ces enchaînements maîtrisés, nous proposerons aux élèves de travailler *les liaisons*. La régulation de distance entre un enchaînement poing/pied est plus importante qu'entre un enchaînement de pieds.

Situation type n°2 :

Description : les deux tireurs se déplacent.

Consigne : lorsque A déclenche son enchaînement, B riposte avec un coup (défini ou non  jouer sur le degré d'incertitude en fonction du niveau des élèves). Dans ce cas, il s'agit de mettre l'accent sur l'efficacité de l'attaque. Lorsque A a déclenché son enchaînement, il ne doit pas être touché par la riposte de B.

- A : attaque avec un enchaînement de deux coups
- B : riposte avec un coup

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 : déclenche une attaque deux coups
- B : riposte avec un coup
- A : ne doit pas être touché

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

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

Ce contenu d'enseignement va prendre appui sur le contenu précédent. En effet, la riposte proposée se fera grâce aux enchaînements abordés dans le contenu n°1.

Description : les élèves sont regroupés par deux.

Consigne : A attaque avec un coup et B riposte avec un enchaînement de deux coups. La construction des situations s'organise autour des « notions d'incertitude » et de « gestion de temps » abordées en cours théorique (les premières situations devront donner un maximum de temps à l'élève pour s'organiser et réduire l'incertitude à son maximum).

- A : attaque avec un coup
- B : riposte avec un enchaînement de deux coups

Variable : une fois la notion de riposte en enchaînement construite, nous proposons de tester l'efficacité de cette dernière comme dans le contenu d'enseignement n°1. En effet, il s'agit de rechercher le « gain de l'assaut ». Dans ce cas, nous ajoutons une consigne à A. Une fois que A a réalisé son attaque, il n'attend pas que B riposte pour se déplacer. Cette consigne va obliger B à réagir plus vite pour riposter. Il s'agira pour B de prendre l'information sur l'attaque le plus rapidement possible, de ne pas reculer lors de la réalisation de la parade pour ensuite riposter le plus rapidement possible.

- A : attaque avec un seul coup et se déplace
- B : riposte avec un enchaînement de deux coups

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 : attaque avec un seul coup et se déplace
- B : riposte avec un enchaînement de deux coups

**L'épreuve est réussie lorsque B n'est pas touché et touche au moins avec un coup sept fois sur dix essais.**

- Contenu d'enseignement n°3 : apprendre à gérer un tournoi (code rouge)

Ce contenu d'enseignement va s'organiser autour de la pratique des différents rôles nécessaires à la gestion d'un tournoi. Comme dans la compétence de niveau 1, le contenu d'enseignement s'organise en deux parties indissociables.

Juge

Il s'agit pour l'élève de connaître les critères d'attribution d'une touche. En référence à S. Bellard (« Evaluation, quand le quantitatif révèle le qualitatif », revue EPS n°321, 2006), nous proposons le SCDU (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
Bonus	1000
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

**La qualité du jugement se construit à travers ces critères de jugement et leur reconnaissance en temps réel. Les épreuves-preuves, les assauts sont autant de moments où les élèves pourront apprendre à reconnaître ces critères.**

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

## 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 balancés. De plus, il doit connaître les zones de touche autorisées.

## Organisateur et chronométrateur

Chaque duo doit être capable de lire la feuille d'organisation des rencontres. Cette feuille attribue un ordre chronologique aux différents rôles joués par les duos au cours du tournoi.

En ce qui concerne le chronométrateur, il s'agit pour l'élève de connaître le temps des reprises et les temps de repos. Enfin, à chaque arrêt de l'arbitre, le chronométrateur arrête son chronomètre.

- Contenu d'enseignement n°4 : apprendre à coacher son partenaire (code bleu)

Ce contenu d'enseignement s'organise autour de la mise en place de la FPS (Forme de Pratique Scolaire) : le « système des clubs » (N. Mascret et O. Rey « Culture sportive et rôles sociaux » in M. Travert N. Mascret « La culture sportive », 2012). Sans la création d'une réelle relation entre celui qui pratique et celui qui observe, ce contenu d'enseignement semble difficilement envisageable. Il s'agit donc de solidariser les deux protagonistes, de créer ce que C. Buchs, L. Filisetti, F. Buter et A. Quiamzade appellent une « interdépendance positive », c'est-à-dire « une situation dans laquelle les individus présentent un but commun, où le résultat de chacun est affecté par le résultat des autres » (in E. Gentaz et P. Dessus « Comprendre les apprentissages. Sciences cognitives et éducations », 2004). Pour créer cette relation, l'enseignant peut donc solidariser les résultats des tireurs en les additionnant.

L'observation s'organise autour de différents thèmes :

- L'efficacité en attaque (variété des coups, volume de coups délivré,...)
- L'efficacité dans l'organisation défensive (les parades, les esquives et les ripostes sont-elles efficaces)

Pour aider l'élève à observer son partenaire, nous lui proposons de remplir la fiche de coach. Cette dernière lui permettra de noter l'activité du partenaire durant la reprise afin de lui faire un compte rendu.

- Contenu d'enseignement n° 5 : choisir des enchaînements maîtrisés pour marquer mille points durant les assauts (code marron)

Les tireurs choisissent parmi une liste d'enchaînements celui qui va leur permettre de marquer mille points durant l'assaut. Ce dernier est communiqué au juge avant les reprises.

## 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 points 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 » garantit cet état de fait).

### d) Vocabulaire spécifique

- Enchaînements :

Il existe quatre types d'enchaînements différents : poing-poing, pied-pied, pied-poing ou poing-pied. Les enchaînements poing-pied ou pied-poing sont appelés des liaisons.

- Liaison :

Enchaînements poing-pied ou pied-poing.





