

## =====

**APPRENTISAGES MOTEURS:**

- Toucher sans se faire toucher
- 1<sup>er</sup> niveau de toucher sans faire mal

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- Modification des représentations sur la boxe (violence, frappe, force...)
- Modification des représentations sur la mixité (la boxe=activité de garçon)

## =====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- démixé puis affinitaire

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- Magistrale puis démonstrative et enfin semi guidée

## =====

**INTRODUCTION :**

- Présentation des boxes et de leur forme de jeu
- Justification du choix de l'assaut en scolaire
- Sensibilisation sur le développement de la prise d'information, la vitesse et la stratégie et non de la force et la puissance

**ÉCHAUFFEMENT :**

- Circulation dans un espace réduit avec consignes sur les modes de déplacement, les directions, le sens, la vitesse pour une stimulation de la prise d'information centrale et périphérique en plus d'une mobilité générale

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- Béret avec deux équipes démixée qui se rencontrent : jeu au sol sur tapis « toucher sans se faire toucher ». Confrontation des filles contre les garçons avec démonstration des capacités féminines et du caractère subtil de l'activité
- Retour sur le béret et introduction de la notion de ressort qui permet à l'attaque de toucher sans traverser l'adversaire et donc de lui faire mal
- 1 contre 1 sur ring composé de 2 tapis : toucher sans se faire toucher en utilisant la notion de ressort. Auto arbitrage du décompte de point et sanction éducative de l'absence de ressort. Chercher à remporter le maximum de victoire avec des assaillants différents sur un temps de jeu d'1min30.

**VARIABLES :**

- Permettre les attaques poings seules ou ajouter les attaques jambes
- Faire appel à un observateur qui repère l'absence du ressort

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- Adhérer à une logique sportive et non théâtrale
- Adhérer à une logique de finesse, de ruse et non de force et de puissance
- Adapter les attaques pour que d'un point de départ, celles-ci, après avoir atteint leurs cibles reviennent à leur point d'origine

## =====

**ÉVALUATIONS :**

- Nombre d'assaut réalisé (significatif de la quantité de l'engagement)
- Nombre d'assauts remportés (significatif de la qualité de l'engagement)

## =====

**BILAN :**

- Élèves motivés mais trop joueurs, peu concentrés. Ils ne sont pas dans une logique sportive
- La mixité est acceptée mais non spontanée
- Le ressort est bien compris et utilisé par 85% des élèves, mais parfois de manière irrégulière
- Quentin ne fait rien comme les autres et s'auto exclu. Claire fait mine par crainte. Farah lâche ses attaques et fait mal

=====

**APPRENTISAGES MOTEURS:**

- Reprise du 1<sup>er</sup> niveau de toucher sans faire mal
- Touche sur cible

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- Jouer avec tout le monde y compris du sexe opposé
- Observer et corriger son partenaire, accepter d'être corrigé

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- Affinitaire puis mixte

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- Semi guidée, individualisation

=====

**INTRODUCTION :**

- Retour sur les capacités à développer (prise d'information, précision, vitesse, stratégie)
- Précision sur la notion de ressort

**ÉCHAUFFEMENT :**

- Idem L1 plus des temps de touche sans se faire toucher

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- 1 contre 1 sur ring composé de 2 tapis : toucher sans se faire toucher en utilisant la notion de ressort. Auto arbitrage sur le ressort.
  - Idem avec alternance une attaque chacun soit jambe soit poings, ne pas reculer, ne tourner le dos à l'adversaire, accepter le contact, donner un retour sur la sensation perçue du contact en relation avec la réalisation du ressort.
  - Intervention auprès de Claire pour l'inciter à aller jusqu'à la touche, en plus d'une dixième d'autres pour aller jusqu'à extension complète de l'attaque, de Farah pour lui faire ressentir la lourdeurs de ses actions.
  - Prise en charge de Quentin face à face en exercice pour l'amener à rentrer dans l'activité et ne pas gêner les autres
- Présentation sur ceinture des cibles poings comme prolongement de l'apprentissage

**VARIABLES :**

- Donner plus ou moins de temps entre les attaques
- Réaliser quelques assauts de démonstration avec les élèves sur le ressort, l'attaque, la distance

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- La nécessité de l'aller retour du poing et/ou de la jambe d'attaque (ressort) pour ne pas faire mal
- L'intérêt du ressort : la vitesse, la précision
- La connaissance théorique des cibles poings

=====

**ÉVALUATIONS**

- Auto évaluation et co évaluation des effets de son attaque

=====

**BILAN :**

- 5 élèves sont toujours sur le pôle du jeu et non de l'apprentissage
- Les filles jouent au ralenti sauf Farah, Lise Marie, Clara et Sara
- Quentin n'a toujours rien appris et favorise le jeu et le mime des garçons

=====

**APPRENTISAGES MOTEURS:**

- **Toucher sur cible avec précision et avec les armes poings correspondantes**

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- **Jouer avec tout le monde y compris le sexe opposé**
- **Observer et corriger son partenaire, accepter d'être corrigé**
- **Prendre conscience de l'incidence de l'utilisation des gants**

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- **Affinitaire puis non affinitaire**

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- **Magistrale, semi guidée, individualisée**

=====

**INTRODUCTION :**

- **Questionnement sur les cibles lien avec les armes correspondantes**

**ÉCHAUFFEMENT :**

- **Idem L2 plus des temps de touche sur cible**

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- **1 contre 1 sur ring composé de 2 tapis : toucher sans se faire toucher en utilisant la notion de ressort. Auto arbitrage sur le ressort et les cibles : « je ne marque que sur cible »**
- **Présentation des gants (utilisation, sécurité, retrait des lunettes), matériel pour une doublette sur deux (alternance des exercices avec et sans gants) Précision sur le placement des doigts en touche au visage, recourbés mais non serrés (sécurité).**
- **1 face 1 avec coopération : l'un montre une cible, l'autre tente de l'atteindre avec l'arme correspondante : usage du ressort, adaptation de la distance pour toucher sans rentrer dans le partenaire**
- **Intervention auprès de chaque doublette en fonction des difficultés rencontrées (application des consignes, adaptation du ressort, de la vitesse, de la distance, de la vitesse de présentation des cibles)**
- **Arrêt de Quentin qui devient dangereux pour les autres (Discussion et moralisation)**

**VARIABLES :**

- **Donner plus ou moins de temps entre chaque présentation de cible**
- **Permettre de doubler l'attaque**

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- **Localisation des cibles et correspondances avec les armes**
- **Adaptation des distances en fonction de l'arme choisie, recherche d'équilibre pour plus de précision**
- **Connaissances des effets du jeu avec les gants**

=====

**ÉVALUATIONS :**

- **Auto-évaluation et co-évaluation instantanées sur les actions entreprises**

=====

**BILAN :**

- **Tous les élèves touchent les cibles : certains avec peu de vitesse et d'autres en adoptant un jeu non adapté car peu concentrés et toujours sur le pôle théâtral**
- **Quentin gêne et n'apprend pas. Il influence particulièrement Karim et Guillaume**

=====

**APPRENTISAGES MOTEURS:**

- Mobiliser ses connaissances sur les cibles, les armes, le ressort
- Exercer sa prise d'information, son adaptation de la distance à l'adversaire et son équilibre

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- Accepter les assauts, s'adapter aux différentes situations
- Jouer réglementairement et avec faire play

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- Affinitaire puis par niveau

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- Semi guidée, autonomie et individualisation

=====

**INTRODUCTION :**

- Retour sur les composants du jeu sans faire mal
- Retour sur les touches qui marquent

**ÉCHAUFFEMENT :**

- Idem L1 plus des temps de touche sans se faire toucher sur cible coacher par Quentin qui se refuse aujourd'hui de pratiquer

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- Mise en situation d'assaut à travers une montante descendante. Seules les attaques points sont autorisées. 1 point par touche. 1 point de pénalité quand l'assaillant fait mal. Arrêt d'assaut pour le décompte des points. Quentin rythme les assauts d'1min30, vérifie la bonne tenue des rotations
- Interventions sur le type de défense utilisable

**VARIABLES :**

- Introduire un thème de travail sur certains terrains
- Proposer un décompte de point en fonction de la cible choisie ou de l'arme utilisée

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- Concentration, prise d'information sur la mobilité de l'adversaire et son style de jeu (arme préférées, vitesse de jeu, défense)
- Placement des appuis et défense (la garde et les actions d'arrêt et d'esquive des attaques)

=====

**ÉVALUATIONS :**

- Mise en avant de son niveau par rapport à celui des autres

=====

**BILAN :**

- L'ensemble des élèves est rentré dans l'activité proprement dite même si 10% d'entre eux rompent encore les assauts avant leur fin
- Quentin prend à cœur les responsabilités qu'on lui donne

=====

**APPRENTISSAGES MOTEURS:**

- **Apprentissage théorique et pratique des armes pieds et des cibles correspondantes**

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- **Coopérer dans l'apprentissage**

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- **Affinitaire puis non affinitaire**

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- **Magistrale, démonstrative, semi guidée puis individualisée**

=====

**INTRODUCTION :**

- **Les corrélations cibles et armes poings et celles des jambes**
- **Présentation des cibles et armes jambes**

**ÉCHAUFFEMENT :**

- **Idem L1 en 5 groupes avec un coach volontaire par groupe dont Quentin**
- **Travail spécifique sur les jambes et ses mobilisations articulaires et musculaires afin de préparer les attaques jambes hautes**

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- **Répétition de placement en arme et retour en arme avec pivot de la jambe d'appui sur une longueur de gymnase**
- **Répétition de placement en arme avec arrêt de 3s avant et après l'attaque. Recherche de vitesse lors du ressort**
- **Réaliser 5 cinq assauts avec des personnes avec qui l'on n'a pas l'habitude de travailler, toutes armes et cibles autorisées, un arbitre obligatoire**

**VARIABLES :**

- **Lors des répétitions, favoriser les doublés et les enchaînements ou bien réduire le temps d'arrêt**
- **Proposer à chacun de se positionner dans un niveau et permettre de choisir un adversaire en conséquence**

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- **Connaissance du fouetté, chassé et coup de pied bas ainsi que des cibles correspondantes**
- **Placement des appuis et des bras équilibrateurs**

=====

**ÉVALUATIONS :**

- **Observation extérieure des difficultés rencontrées et des actions non réalisées en assaut**

=====

**BILAN :**

- **Les élèves acceptent les assauts et travaillent ensemble indifféremment**
- **Beaucoup d'attaques jambes sont réalisées non réglementairement**
- **Les arbitres ont du mal à voir les fautes**
- **Quentin est bien lors de l'échauffement, mais il joue à l'arbitre de télé pour faire le show**
- **Quentin ne pratique pas la boxe**

=====

**APPRENTISSAGES MOTEURS:**

- **Adaptation de la défense à l'attaque reçue**

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- **Corriger ses défauts personnels**

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- **Affinitaire puis non affinitaire**

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- **Magistrale, démonstrative, puis différenciée**

=====

**INTRODUCTION :**

- **Les défenses**
- **Observation formative de la leçon précédente**

**ÉCHAUFFEMENT :**

- **Idem L1 en 5 groupes avec un coach volontaire par groupe dont Quentin**
- **Travail spécifique des jambes**

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- **1 face 1, l'un est en défense et n'a pas le droit d'attaquer, l'autre choisit ses cibles et ses armes. Le défenseur cherche à lire l'attaquant et à adapter sa défense en fonction de l'attaque menée. Changement de rôle puis changement de partenaire.**
- **Réaliser 5 cinq assauts avec des personnes avec qui l'on n'a pas l'habitude de travailler, toutes armes et cibles autorisées, un arbitre obligatoire. En fonction de l'observation formative de la leçon précédente, chacun dispose de touche valorisée sur des attaques plus faibles**

**VARIABLES :**

- **Enchaînement d'attaques plus ou moins rapides**
- **Valorisation de l'utilisation des points faibles plus ou moins importants ainsi que la difficulté des cibles ou attaques envisagées**

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- **Connaissance des défenses possibles en fonction des attaques adverses**
- **Placement en garde (appui, bras) et remplacement, les esquives possibles**
- **Prise de conscience de ses points faibles et de ceux des autres**
- **Logiques de recherche d'élargissement de sa disponibilité motrice personnelle**

=====

**ÉVALUATIONS :**

- **Auto évaluation de ses difficultés**

=====

**BILAN :**

- **Les élèves prennent de la distance par rapport à leur jeu et leurs actions plus ou moins réglementaires**
- **Des progrès sont visibles sur les points réglementaires de la réalisation des attaques**
- **Des difficultés résident dans l'élargissement de la disponibilité motrice**
- **Les différences de vitesses de réalisations sont importantes entre ceux qui se sentent à l'aise et les autres**
- **Quentin a tenté de jouer mais il rompt les assauts et peut faire mal ou se faire mal sans le vouloir**

=====

**APPRENTISSAGES MOTEURS:**

- Mobilisation de l'ensemble des apprentissages moteurs et des connaissances nécessaires à leur utilisation

**APPRENTISSAGES EDUCATIFS:**

- Montrer le meilleur de soi même quel que soit son sentiment de compétence

=====

**FORMES DE GROUPEMENT :**

- Affinitaire, non affinitaire puis de niveau

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUE :**

- Magistrale, semi guidée puis autonome

=====

**INTRODUCTION :**

- Précision sur le contenu de l'évaluation
- Exemples démonstratifs

**ÉCHAUFFEMENT :**

- Autonome en petit groupe

**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

- Montante descendante toutes armes, toutes cibles et toutes défenses

**VARIABLES :**

- Adaptation en cas blessure ou choc involontaire momentané par des actions ou cibles interdites ou une valorisation temporaire des points d'une touche

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :**

- Gestion de sa fatigue et des contacts occasionnés

=====

**ÉVALUATIONS :**

- Certificative

=====

**BILAN :**

- Les élèves acceptent les assauts quelque soit leur adversaire
- Ils gèrent leur prestation de manière autonome et citoyenne
- Les niveaux sont perceptibles au niveau de la vitesse de réalisation, de la précision de la réalisation des attaques pied et de la présence ou non d'une défense
- Quentin a tenté 2 assauts puis est sorti de la montante descendante pour se mettre de côté