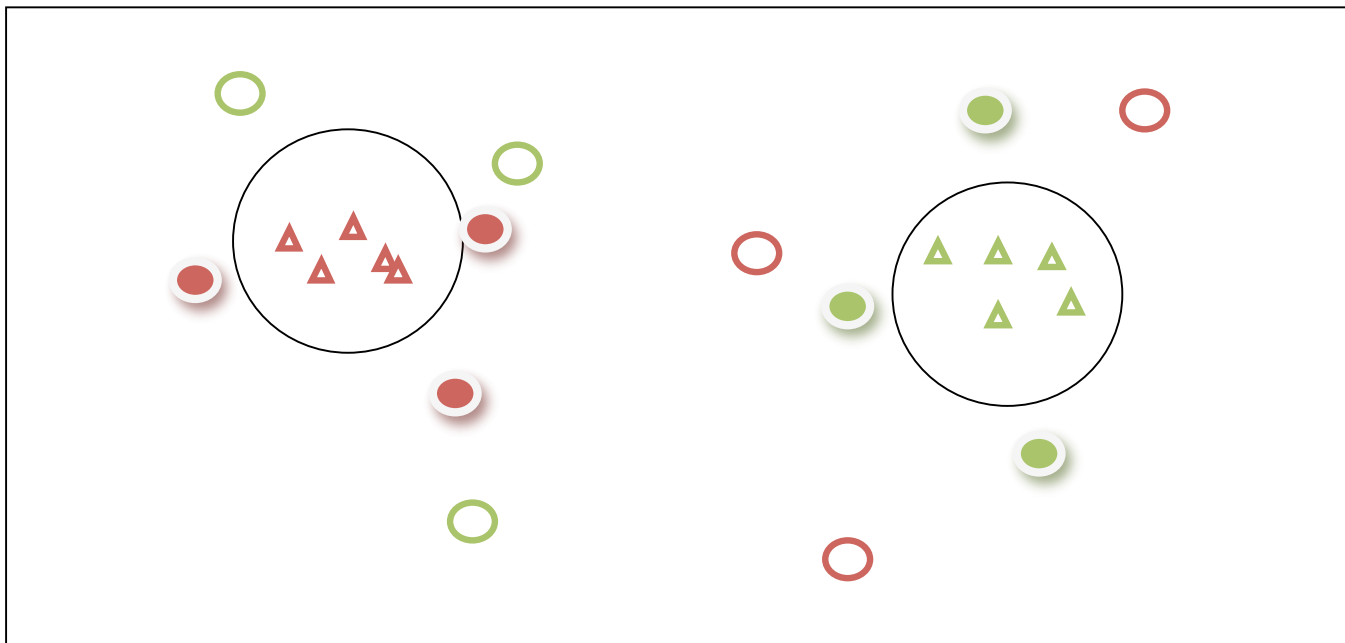


SITUATION EN BOXE FRANÇAISE

Pré-requis :

- Au niveau moteur : courir, accélérer et ralentir dans des espaces restreints, attraper une pince
- Au niveau cognitif : comprendre les règles du jeu
- Au niveau social : accepter de s'engager dans les différents rapports de force individuellement et collectivement avec calme et sérénité



OBJECTIF : communiquer pour organiser des actions collectivement et individuellement, « offensives » et « défensives »

But : récupérer le plus rapidement possible les plots dans le camp adverse ou tenter de défendre le plus longtemps possible

Consignes :

2 équipes dans la classe (ex : 24 élèves) et des pinces à linge.

Dans chaque équipe, 6 joueurs sont en défense avec 4 pinces à linges sur le buste (situées à différents endroits) et 6 attaquants tentent de récupérer les plots dans le camp adverse.

Attaquants :

Récupérer les plots dans le camp adverse et les donner à un élève-juge (chargé de compter les plots). Il ne peut en prendre qu'un seul à la fois (et ne peut pas être touché)

Si un attaquant se fait toucher par un défenseur adverse, il doit tenter de prendre une pince à linge à son adversaire en l'attrapant ou touchant avec le pied. Dès qu'il récupère la pince, il la donne à un de ses partenaires « défenseurs ».

S'il n'arrive pas à prendre une pince sur le défenseur au bout de 4 tentatives, l'attaquant repart faire le tour de son camp et tente à nouveau d'aller chercher un plot adverse sans se faire toucher. S'il se fait toucher, il recommence

Défenseurs :

Ne pas se faire toucher (parade, esquivé, etc.). S'il riposte en touchant 4 fois sans enchaîner, l'assaut est gagné et l'attaquant repart faire le tour de son camp

Le défenseur est éliminé lorsqu'il n'a plus de pince

Connaissances attendues :

Qui fait quoi ?

Utiliser les différentes techniques offensives et défensives pour toucher ou récupérer la pince (direct, fouetté, crochet, etc.)

Evolutions :

Augmenter le nombre de pinces

Augmenter le nombre d'équipes (2, 3, 4, etc.) avec arbitrage

Réduire le temps de jeu pour accélérer le jeu