

**PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT COMMUN EPS VOIE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE : RESSOURCE**

**CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4**

**APSA : Savate boxe française**

**Illustration d'un tableau déclinant les AFL dans l'activité :  
SAVATE BOXE FRANCAISE**

AFL (programme)	Eléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1ère séquence d'enseignement/1er cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2ème séquence d'enseignement/2ème cycle (équipe EPS)
<p><b>AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions.</li> <li>• Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques.</li> <li>• Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôle des touches en <b>CONSTRUISANT</b> la distance avec des trajectoires réglementaires, en ayant une garde adaptée (se protéger, attaquer et riposter).</li> <li>• Parer et/ou esquiver afin de ne pas être touché (ne pas fuir).</li> <li>• Stopper son adversaire en chassé et/ou en direct.</li> <li>• Déplacements en impulsion-répulsion (appuis spécifiques en étant équilibré).</li> <li>• Armes en pied : fouetté et chassé <b>latéral</b>, en ligne basse et médiane. En poing UNIQUEMENT direct au corps et à la face (voir épaules).</li> <li>• Enchaîner 2 coups poings/pieds, pieds/poings, pieds/pieds.</li> <li>• Effectuer un pas de retrait après chaque attaque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>STABILISATION</b> du contrôle, des distances, des trajectoires, des appuis et de la garde.</li> <li>• <u>Si ces compétences sont maîtrisées alors il s'agira de :</u></li> <li>• Cadrer afin de limiter les actions et déplacements de son adversaire en l'amenant dans un endroit précis : le coin ou les limites latérales de l'enceinte pour préparer une attaque ou une contre-attaque.</li> <li>• Eviter le cadrage de son adversaire en</li> <li>• 1- Stopper la progression de son adversaire (chassé-direct...) 2-En utilisant décalage ou débordement de manière à reprendre l'avantage (centre de l'enceinte).</li> <li>• Répertoire enrichi : revers-Coup de pied bas-Crochet.</li> <li>• Enchaîner 2, 3 coups avec différents segments sur des cibles variées : en ligne basse, médiane et haute en pied- Médiane et haute en poing.</li> <li>• Revenir à distance de pied après un enchaînement.</li> </ul>
<p><b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.</li> <li>• Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires.</li> <li>• Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gagner : Toucher et ne pas être touché et ne pas être touché et toucher de manière isolée ou doublée en étant protégé (garde).</li> <li>• Analyser le résultat d'un assaut à l'aide d'indicateurs simples (points bonus/points marqués) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression.</li> <li>• Doser son effort et gérer sa récupération pour tenir son projet tactique dans l'enchaînement des reprises et des rencontres.</li> <li>• Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou/et d'assauts à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gagner en enchaînant des touches variées <b>PRINCIPALEMENT</b> en pied.</li> <li>• Toucher et ne pas être touché et ne pas être touché et toucher.</li> <li>• Identifier son statut dominant/dominé afin d'agir en conséquence.</li> <li>• Identifier rapidement son opposition : style adopté par l'adversaire (Attaquant/Défenseur/ Contre-attaquant/Attentiste).</li> <li>• Analyser le résultat d'un assaut à l'aide d'indicateurs simples (points bonus/points marqués) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression</li> <li>• Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou/et d'assauts à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.</li> </ul>
<p><b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbitrer un assaut</li> <li>• Juger un tireur</li> <li>• S'entraîner avec un partenaire/adversaire</li> <li>• Remplir la fiche des assauts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbitrer et communiquer avec les juges</li> <li>• Juger deux tireurs simultanément en évaluant un écart entre les deux tireurs 3 à 1 ou 3 à 2. Désigner ABSOLUMENT un vainqueur).</li> <li>• Chronométrer une rencontre</li> </ul>

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : SAVATE



1<sup>er</sup> cycle lycée

**1<sup>ère</sup> proposition Principe d'élaboration de l'épreuve : 1<sup>er</sup> cycle d'enseignement**

Les poules sont constituées de 3 à 4 tireurs de niveaux et de gabarits identiques. Chaque tireur effectue 2 assauts. Un assaut entre A et B se compose de 3 reprises de 1'30 avec 1 minute de repos. 1<sup>ère</sup> reprise : A à l'initiative, B riposte. 2<sup>ème</sup> reprise : B à l'initiative, A riposte. 3<sup>ème</sup> reprise : libre. Un maximum de 2 coups consécutifs est autorisé puis les tireurs doivent se remettre à distance de pied en effectuant un pas de retrait sans arrêt de la confrontation afin de rester dans l'opposition. Cela permettra au tireur qui a l'avantage de ne pas le perdre. En cas de manquement à cette règle, l'arbitre annoncera à haute voix aux tireurs « distance » avec la gestualité adaptée. Les armes et les cibles sont indiquées par l'enseignant avant l'évaluation.

2 poules sont regroupées pour assurer la bonne organisation des assauts : 2 tireurs, 1 arbitre, un juge coin bleu, un juge coin rouge, 1 secrétaire/chronométreur.

Les juges comptabilisent les touches valides de leur tireur et les touches bonifiées (toucher sans être touché, ne pas être touché et toucher).

L'arbitre dirige l'assaut et après chaque reprise fait le bilan pour désigner le vainqueur et l'atteinte du bonus. Avant l'assaut, les tireurs choisissent la reprise (entre les reprises 1 et 2) durant laquelle les touches bonifiées comptent double.

Le BONUS est fixé à 10 touches pour toute la classe (seuil indicatif à adapter au niveau de la classe), traduisant la compétence du tireur à toucher (attaque ou contre-attaque) puis se remettre à distance. En cas d'égalité à la fin d'une reprise, c'est l'arbitre qui désigne le vainqueur de la reprise en déterminant quel a été le tireur le « plus propre ».

14 points évaluent l'efficacité du tireur dans la mise en place de son projet tactique corrélé au gain des assauts (AFL 1 et 2).

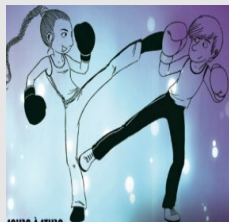
6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans les rôles de juge, d'arbitre et de partenaire pendant l'entraînement et l'échauffement (AFL 3).

VICTOIRE	Avec BONUS	5 gants
	Sans BONUS	4 gants
DÉFAITE	Avec BONUS	3 gants
	Sans BONUS mais avec 6 touches bonifiées au moins	2 gants
	Sans BONUS	1 gant

AFL	Note	Niveaux de poule	Insuffisant 2 gants	Fragile Entre 4 et 5 gants	Satisfaisant Entre 6 et 8 gants	Très bon niveau Entre 9 et 10 gants
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner un match en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	<p>Efficacité individuelle du tireur</p> <p>14</p>	1	11	12	13	14
		2	9	10	11	12
		3	7	8	9	10
		4	5	6	7	8
		5	3	4	5	6
		6	1	2	3	4
		↑ Tireur →	<p><b>Efficacité du projet tactique : toucher et ne pas être touché / ne pas être touché et toucher</b></p>			
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	6	<p>Arbitre</p> <p>Juge</p> <p>Partenaire</p>	<p>Peu de connaissances (protocole, gestion assaut), immobile.</p> <p>N'arrive pas à comptabiliser les touches. Vainqueur aléatoire.</p> <p>Aucun travail en coopération, désintéret ou modification de la tâche.</p>	<p>Met en place le protocole d'assaut puis a du mal à gérer l'assaut, souvent en retard.</p> <p>Commence à valider les touches et remplir le double score. Est capable de désigner le bon vainqueur.</p> <p>Coopère de manière irrégulière et avec des tireurs préférentiels.</p>	<p>Protocole et gestion de l'assaut assurés, mobile.</p> <p>Différencie touches valides et non valides. Maîtrise le double scoring.</p> <p>Coopère de manière régulière et avec n'importe quel tireur de la classe.</p>	<p>Arbitre avec précision et autorité.</p> <p>Jugement fin même quand les 2 tireurs sont très proches.</p> <p>Est capable de dynamiser le travail collaboratif.</p>
			0-1 point SUBIT	1.5-3 points CADRE	3.5-4 points MAITRISE	4.5-6 points DIRIGE

**CHAMP D'APPRENTISSAGE  
N°4**

**APSA : Savate boxe  
française**



**2<sup>ème</sup> proposition : Principe d'élaboration de l'épreuve :** 2 groupes de 3 tireurs (total 6élèves A-B-C /D-E-F) sont constitués par enceinte afin d'assurer la bonne organisation des assauts (1 assaut= 3 reprises d'1'30'') : 1 tireur chasuble bleue, 1 tireur chasuble rouge, 1 arbitre, un juge pour le coin bleu, un juge pour le coin rouge, 1 secrétaire/chronométrateur. La tripléte (A-B-C) de niveau et de gabarits équivalents se rencontre en son sein.


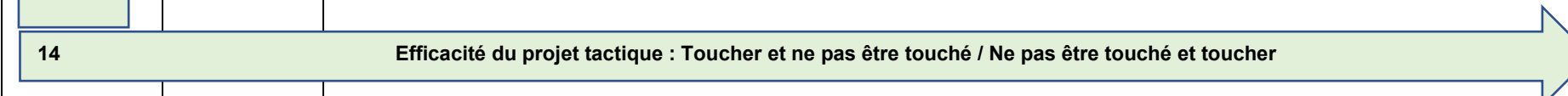
Chaque élève effectue 2 assauts de 3 reprises d'1'30. Dans chaque assaut, 2 reprises à thème d'1'30'' avec 1' de récupération entre chaque reprise (**thème 1 : toucher et ne pas être touché- Thème 2 : Ne pas être touché et toucher**) et une troisième reprise « libre » (maximum de 2 coups par attaque et/ou riposte afin de limiter le traitement informationnel). Enceinte de 5X5m. **A la première reprise, le but pour l'élève A sera de : Toucher à bonne distance principalement en pied avec 1 ou 2 coups en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires. Lors de cette reprise, si A touche et n'est pas retouché par B, la touche sera bonifiée (uniquement en pied-touche vaut double). Pour l'élève B : ne pas être touché et riposter avec 1 ou 2 touches (maximum 1 direct sur les 2 touches). Au cours de cette reprise, bonification (touche vaut double) également pour B s'il touche A sans être touché (ne pas être touché et toucher). Les bonifications attribuées compteront d'une part, pour le gain de l'assaut, et d'autre part, pour l'attribution des gants. Changement des rôles à la deuxième reprise.** A la troisième reprise « libre », **une bonification de points** (3 points par touche) sera attribuée en fonction du choix tactique de chaque élève en fonction de ses points forts et de ses points faibles et de ceux de son adversaire (bonifier ses touches en choisissant de toucher sans être touché ou de ne pas être touché et toucher). **Lors des 3 reprises**, après chaque « échange », les tireurs effectuent un pas de retrait sans arrêt de la confrontation en garde afin de « rester dans l'opposition ». Cela permettant au tireur qui a l'avantage de le conserver. En cas de manquement à cette règle, l'arbitre annoncera à haute voix « distance » avec la gestualité d'usage.

En tant que juge, **observer en comptabilisant les touches VALABLES pour un tireur avec un outil spécifique « règlette de jugement ».** Chaque touche vaut 1 point, les touches bonifiées valent 2 ou 3 points (adaptation scolaire). **Il n'y a pas de BONIFICATION pour les directs.** Les points bonifiés serviront afin d'évaluer la compétence de toucher sans être retouché et de ne pas être touché et toucher (parade, esquive, pas de retrait, projet tactique). Ces compétences permettront de faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico- tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).

Arbitrer en identifiant et en appliquant **le contrôle, la distance et les trajectoires** des coups délivrés. Alternance des rôles d'arbitre de juge et de secrétaire-chronométrateur en suivant la fiche des rencontres. Gagner ou perdre ses deux assauts avec la manière : **Touches bonifiées pour 1 assaut (3 reprises), donc pour situer le niveau de compétence de l'élève, il convient d'additionner les nombres de gants obtenus sur les 2 assaut (14 gants max). Adaptation à envisager des touches valables et/ou bonifiées et des gants en fonction du niveau des élèves**

VICTOIRE	Avec 5 touches bonifiées et +	7 gants
	4	6,5
	3	6
	2	5,5
	1 et -	5
DÉFAITE	Avec 5 touches et +	4 gants
	Entre 3 et 4	3 gants
	2 touches	2 gants
	1 touche et -	1 gant

**14 points** évaluent l'efficacité dans la **gestion du rapport de force** corrélé au **gain des assauts (AFL 1 et 2)**. **6 points** évaluent l'efficacité de l'élève dans le **rôle d'arbitre**, de juge et de secrétaire-chronométrateur. **(AFL 3)**.

AFL	Note	Différence entre le nombre de fois où A touche et est touché sur les 6 reprises (2 assauts)	Insuffisant Entre 1 et 4 gants	Fragile Entre 5 à 8 gants	Satisfaisant Entre 9 et 11 gants	Très bon niveau Entre 12 et 14 gants
<b>AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</b>  <b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b>	 Efficacité opposition	+ 17 à +20	7	8	11	14
		+ 11 à +16	6	7	10	12
		+ 5 à + 10	5	6,5	9	11
		0 à +4	4,5	6	8	10
		-4 à -1	4	5	7	9
		-8 à -5	3	4	6	8
		-12 à -9	2	3	5	7
<b>14</b> 						
<b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b>	6	<b>Arbitre</b>  <b>Juge</b>  <b>Partenaire</b>	<b>Arbitre</b> : quasi inexistant (aucun geste approprié) n'assure pas toujours la sécurité des tireurs. <b>Juge</b> : données non/et ou peu fiables. Ne reconnaît pas une touche valable. Ne peut rendre de bonnes décisions. <b>P</b> : pas ou très peu de travail en coopération. <b>0 à 1</b>	<b>Arbitre</b> : assure la sécurité des tireurs au minimum. Quelques hésitations (mauvaise gestualité). <b>Juge</b> : données souvent fiables. Rend quelquefois de bonnes décisions. <b>P</b> : commence à coopérer dans son groupe. <b>2</b>	<b>Arbitre</b> : réagit légèrement en retard en cas de faute mais présent. Dirige correctement l'assaut. Bonne gestualité. <b>Juge</b> : données assez fiables et rend souvent de bonnes décisions. <b>P</b> : la coopération est au service des apprentissages. <b>3 à 4</b>	<b>Arbitre</b> : réagit rapidement en cas de faute. Dirige avec efficacité l'assaut. (interventions+gestualité). <b>Juge</b> : données fiables et rend très souvent de bonnes décisions. <b>P</b> : devient un élément clé dans le groupe pour progresser. <b>5 à 6</b>

Explication pour l'attribution des points sur 14 relatifs AFL 1 et AFL2				
ASSAUTS	Différence entre le nombre de touches données sans bonification Et le nombre de touches reçues	Nombre de touches bonifiées	Victoire ou défaite	Nombre de gants
1 <sup>er</sup> ASSAUT	+2	6	Victoire	7 gants
2 <sup>ème</sup> ASSAUT	-1	4	Victoire	6.5 gants
<b>TOTAL</b>	<b>+1</b>	<b>10</b>	<b>2 victoires</b>	<b>13.5 gants</b>
<b>NOTE/14 =10</b> car un rapport correspondant à +1 entre touches données et touches reçues= performance qui se croise avec le positionnement sur la compétence= <b>13.5 gants</b>				

VICTOIRE	Avec 5 touches bonifiées et + 4 3 2 1 et -	7 gants 6,5 6 5,5 5
DÉFAITE	Avec 5 touches et + Entre 3 et 4 2 touches 1 touche et -	4 gants 3 gants 2 gants 1 gant

**A la 3<sup>ème</sup> reprise « libre », la bonification** pourra passer à **3 points** par touche en fonction du projet tactique choisi par chaque élève au regard de ses points forts et de ses points faibles et ceux de l'adversaire en **début d'assaut**.

Projet 1 : toucher et ne pas être touché

Projet 2 : ne pas être touché et toucher

L'élève bénéficiera de bonus dans les cas suivants :

**Cas 1 : A a retenu le fait de toucher sans être touché en retour.** En cas de réussite, il triplera sa touche (3 points colonne touches bonifiées 3<sup>ème</sup> reprise).

**Cas 2 :** Lors de cette reprise, s'il n'est pas touché et retouche, il obtiendra une touche bonus **de 2 points (colonne bonification assaut)**.

**Cas 3 :** il touche et il est retouché en retour, il n'aura pas de bonification mais seulement **1 point** dans la colonne 3<sup>ème</sup> reprise.