

## BOXE FRANCAISE

### NIVEAU 1

<b>Compétence attendue :</b> S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.			
CONNAISSANCES	CAPACITES	ATTITUDES	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Je connais les règles d'or.</p> <p>Je connais le cérémonial et le règlement.</p> <p>Je connais le vocabulaire spécifique.</p>	<p>Je réalise l'échauffement complet.</p> <p><b><u>En attaque :</u></b> Je contrôle mes touches. Je me mets à distance pour toucher. Je reste équilibré dans les phases de touche.</p> <p><b><u>En défense :</u></b> Je me protège en parant. Je remets mes bras en protection (garde) après avoir attaqué.</p> <p><b><u>Arbitre :</u></b> Je fais respecter les commandements et identifie les coups interdits. J'interviens pendant l'assaut.</p> <p><b><u>Juge :</u></b> Je remplie correctement la feuille et désigne le vainqueur. J'identifie les touches valides en dissociant pieds et poings ainsi que la ligne de touche.</p>	<p>J'occupe les différents rôles liés à la pratique (tireur – juge – arbitre). J'accepte les décisions de l'arbitre. J'accepte la confrontation et la coopération avec mes camarades. Je respecte le matériel.</p>	<p><u>Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement.</u> Contrôler la puissance des différentes formes de coups. Toucher ne veut pas dire frapper. Respecter le règlement et l'arbitre.</p> <p><u>Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités.</u> Savoir arbitrer, juger, chronométrer. Utiliser une feuille de tournoi, recueillir les résultats, gérer le temps.</p> <p><u>Se mettre en projet.</u> Mettre en place des enchaînements. Adapter ses attaques en fonction des possibilités qu'offre son adversaire.</p> <p><u>Se connaître, se préparer, se préserver.</u> Gérer sa dépense énergétique en fonction du temps des assauts. Savoir s'échauffer. Maîtriser ses émotions.</p>
<p><b>Liens avec le socle</b></p> <p>Compétence 1 : Maîtriser le vocabulaire spécifique lié à l'arbitrage, le jugement et à l'observation</p> <p>Compétences 6 : Comprendre et mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel dans l'activité (respect de l'adversaire, de la décision d'un juge, d'un arbitre). Assumer les divers rôles sociaux (juge, arbitre, partenaire) pour permettre à ses camarades de progresser.</p> <p>Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.</p>			
<p><b>Situation d'évaluation</b></p> <p>Voir fiche d'évaluation.</p>			

## BOXE FRANCAISE

### NIVEAU 2

<b>Compétence attendue :</b> Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.			
CONNAISSANCES	CAPACITES	ATTITUDES	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Je connais les règles d'or et le cérémoniale.</p> <p>Je connais le vocabulaire spécifique.</p>	<p>Je réalise un échauffement en autonomie.</p> <p>J'arme et réarme les coups de pieds.</p> <p>Je varie mes déplacements pour être à bonne distance pour toucher (en attaque) et riposter (en défense).</p> <p>Je mets en place un projet tactique en fonction de mon adversaire.</p> <p>Je varie les armes et les cibles pour surprendre.</p> <p>J'enchaîne pour toucher.</p> <p>J'utilise des parades et des esquives pour neutraliser les attaques.</p> <p><b><u>Arbitre :</u></b> Je fais respecter les commandements et identifie les coups interdits et intervient pendant l'assaut.</p> <p><b><u>Juge :</u></b> Je remplie correctement la feuille et désigne le vainqueur.</p> <p>J'identifie les touches valides en dissociant pieds et poings ainsi que la ligne de touche.</p>	<p>J'occupe les différents rôles liés à la pratique (tireur – juge – arbitre).</p> <p>J'accepte les décisions de l'arbitre.</p> <p>J'accepte la confrontation et la coopération avec mes camarades.</p> <p>Je respecte le matériel.</p>	<p><u>Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement.</u></p> <p>Contrôler la puissance des différentes formes de coups.</p> <p>Respecter le règlement et l'arbitre.</p>
			<p><u>Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités.</u></p> <p>Savoir arbitrer, juger, chronométrer.</p> <p>Utiliser une feuille de tournoi, recueillir les résultats, gérer le temps.</p>
			<p><u>Se mettre en projet.</u></p> <p>Adapter ses enchaînements en fonction de son adversaire.</p>
			<p><u>Se connaître, se préparer, se préserver.</u></p> <p>Gérer sa dépense énergétique de l'échauffement aux assauts grâce aux différents temps de récupération.</p>
<p><b>Liens avec le socle</b></p> <p>Compétence 1 : Maîtriser le vocabulaire spécifique lié à l'arbitrage, le jugement et à l'observation</p> <p>Compétences 6 : Comprendre et mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel dans l'activité (respect de l'adversaire, de la décision d'un juge, d'un arbitre). Assumer les divers rôles sociaux (juge, arbitre, partenaire) pour permettre à ses camarades de progresser.</p> <p>Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des enchaînements en attaque et des ripostes en défense. Fonctionner en petits groupes autonomes.</p>			
<p><b>Situation d'évaluation</b></p> <p>Voir fiche évaluation.</p>			

## Evaluation

### Note de compétences : 14 points

Choix de 6 capacités et 2 attitudes ou de 5 capacités, une connaissance et une attitude.

6 des compétences choisies valent 2 points et 2 valent un point.

### Note de performance : 6 points.

- Les élèves sont réparties par poules de niveau homogène.
- Une note sur 4 points est attribuée en fonction de la poule dans laquelle l'élève évolue (la 1 étant la plus forte). Les membres de la poule la plus forte ayant 4 points et ceux de la poule la plus faible 0, selon la formule suivante :  
$$((\text{Nombre de poules} - \text{Numéro de la poule}) / (\text{Nombre de poules} + 1)) \times 4$$
- 2 points sont attribués sur le classement du tournoi final dans chaque poule : le premier de la poule ayant 2 points et le dernier 0, selon la formule suivante :  
$$((\text{Nombre d'élèves dans la poule} - \text{Classement de l'élève}) / (\text{Nombre d'élèves dans la poule} + 1)) \times 2$$