

Extrait du Education Physique et Sportive

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/spip.php?article511>

exemple de situation complexe en Boxe Française Niveau 1

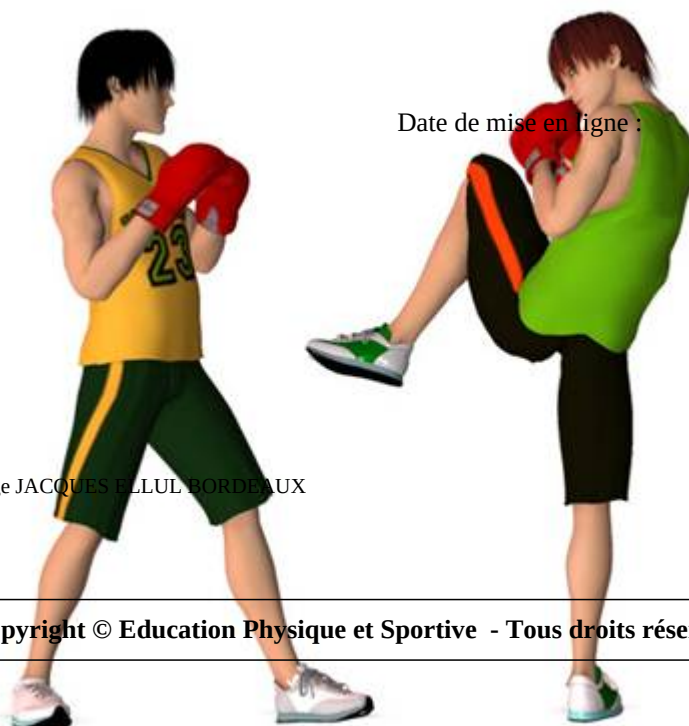
- Ressources pour l'enseignant - Ressources didactiques et pédagogiques - La Situation Complexe : Lieu d'acquisition des compétences - Les Productions du groupe de reflexion académique - CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif -

Date de mise en ligne :

Description :

Auteur : BRIDENNE Baptiste, collègue JACQUES ELLUL BORDEAUX

Copyright © Education Physique et Sportive - Tous droits réservés



Elements de mise en oeuvre de la situation complexe

[Compétence attendue](#)

[Cadre de conception de la SC](#)

[Descriptif de la situation complexe](#)

[Les paramètres](#)

[Conseils de mise en oeuvre](#)

[Repères du cycle](#)

[Questions-réponses](#)

[Situations Ciblées](#)

[Evaluation](#)

[Documents annexes](#)

Auteur : BRIDENNE Baptiste, collègue JACQUES ELLUL BORDEAUX

L'Inspection Pédagogique Régionale, pour aider à la mise en oeuvre d'un enseignement finalisé par l'acquisition de la compétence attendue, a créé un groupe de productions pédagogiques. Les travaux réalisés par ce collectif ont pour objet de proposer des exemples de situations complexes en EPS.

•

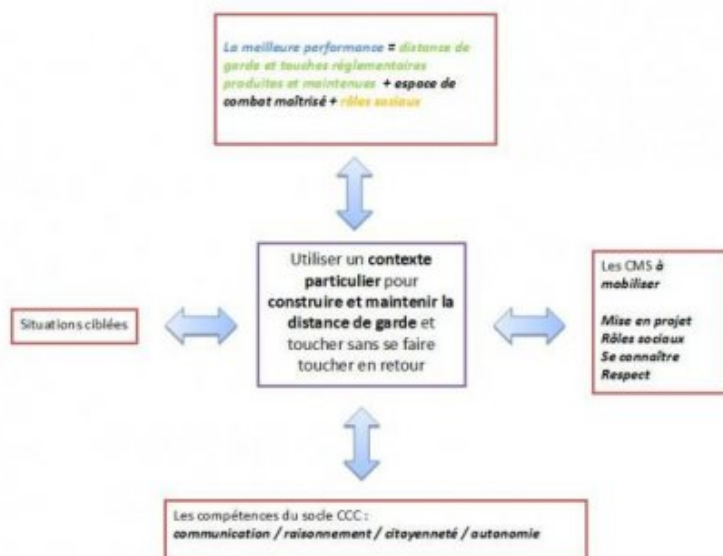
La compétence attendue

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.

•

Cadre de conception de la SC



Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève arbitre, conseille, en employant un vocabulaire précis et référencé
Compétence 3 : émettre une hypothèse, proposer une méthode, une procédure, une expérience, faire des essais	Les élèves tâtonnent pour construire la distance de garde et la maintenir (position des appuis, position des mains, distance à respecter....)
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève permet le combat par un arbitrage efficace, qu'il effectue avec autorité en assurant la sécurité des deux combattants L'élève observateur analyse la pratique de ses camarades.

</media1569|embed|center|taille=550>

•

Description de la situation complexe

•

DISPOSITIF :

-

un Carré matérialisé au sol d'environ 1mx1m

-

REGLEMENT :

-

Le combattant **à l'extérieur** du carré doit garder **au moins 1 pied à l'extérieur**

-

Le combattant **à l'intérieur** doit garder **au moins 1 pied à l'intérieur**

-

C'est donc le combattant extérieur qui a l'initiative du combat (il peut reculer pour « stopper l'assaut » s'il le désire) et le combattant intérieur qui le « subit »

-

Match : 2 manches de 45 secondes avec inversion des rôles (le combattant intérieur passe à l'extérieur et vice versa)

-

le cumul des points marqués sur les deux manches détermine le vainqueur

-

2 combattants, 1 arbitre. 1 chronométreur qui observe le combattant extérieur et/ou intérieur (temps de dialogues **obligatoires** entre les deux reprises et à la fin du match)

-

Choix d'une option de règlement parmi 3 (voir ci dessous) : accord nécessaire des 2 combattants et de l'arbitre

-

Ces trois options de règlement **modulent la pression mise sur le combattant intérieur** (qui subit) pour

réguler le rapport de force et la charge affective pesant sur les élèves

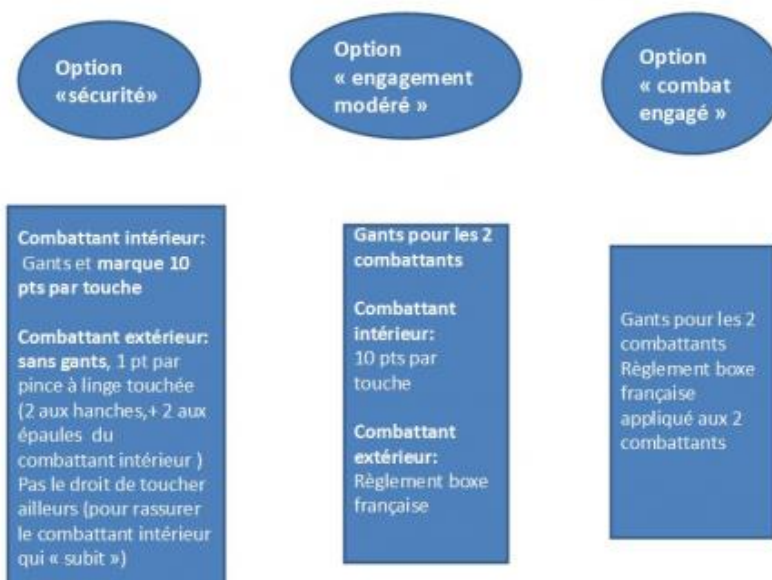
-

Donner 10 points par touche au combattant intérieur va contraindre le combattant extérieur à la « prudence » et l'inciter à construire une motricité lui permettant de « toucher sans être touché » si il veut gagner

- **Le refus de combat du combattant extérieur est fortement pénalisé (50 points renouvelables)** pour éviter qu'un élève sorti vainqueur de sa première manche à l'intérieur se contente de rester à l'écart à l'extérieur en attendant la fin de la seconde manche

- **3 OPTIONS RÉGLEMENTAIRES**

LES TOUCHES AVEC LES PIEDS SONT AUTORISEES





- Le boxeur débutant est d'emblée placé dans un **contexte affectif très intense** (urgence temporelle,

engagement de l'intégrité physique) qui induit deux grandes formes de conduites typiques :

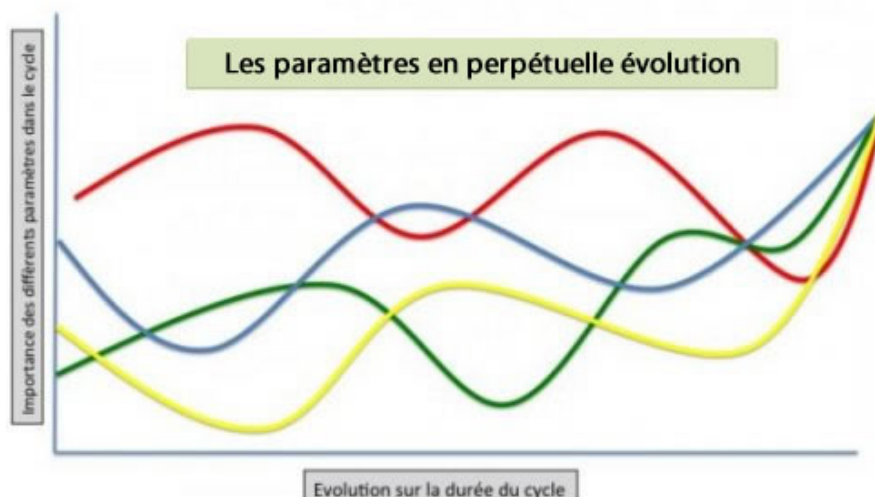
- **la fuite** : distance de garde trop grande, l'élève refuse le combat en mettant le plus de distance possible entre lui et son adversaire
- **l'offensive exagérée** : l'élève stressé avance jusqu'au contact et tente un maximum de touches sans se préoccuper des réactions de l'adversaire (deux élèves de ce profil doivent sans cesse être séparés lors de leurs premiers combats, sans qu'aucun des deux ne se distingue)
- tout l'enjeu d'un premier cycle consiste à **"décharger" l'élève affectivement** pour lui permettre de construire les déplacements lui permettant de maintenir sa distance de garde et une motricité de boxeur
- la situation complexe présentée permet de **moduler très précisément le degré d'engagement des deux adversaires**, afin de leur offrir un contexte propice à l'acquisition des connaissances, capacités et attitudes attendues. Il s'agit d'une **"situation curseur"**.
- L'enseignant devra **adapter** les paramètres de cette situation complexe aux spécificités de son public, **en accompagnant progressivement tous ses élèves du contexte le plus "sécuritaire" au plus "engagé" (combat "total")**
- les deux premières options réglementaires font émerger une motricité nouvelle (pas chassés, garde haute) sans laquelle le gain du combat est impossible (il est trop pénalisant de se faire toucher par le combattant intérieur, des solutions doivent donc être construites pour toucher sans se faire toucher)
- cette motricité nouvelle se traduira par **la construction et le maintien d'une distance de garde efficace**
- le combattant intérieur devra quant à lui construire les outils permettant de maintenir l'adversaire à distance pour ne pas « subir » continuellement

</media1572|embed|center></media1571|embed|center></media1570|embed|center>

.

Les paramètres de la situation complexe

Ils résultent d'un processus de combinatoire qui fait système, où chaque élément est modifié par les autres. L'activité de l'élève procède de l'intégration de ressources pour mettre en place la compétence attendue qui n'est pas constituée d'une addition de ressources. Le moteur interagit avec le social qui interagit avec le méthodologique....il n'y a pas de prédominance d'un paramètre. La compétence à réaliser provient d'une dynamique interactionnelle entre ces éléments.



exemple de situation complexe en Boxe Française Niveau 1

Paramètre moteur	Paramètre social	Paramètre méthodologique	Paramètre langagier
L'option réglementaire choisie pour moduler le rapport de force plus ou moins en faveur du combattant intérieur (de l'option « sécurité » qui l'incitera fortement aux parades ripostes à l'option « combat engagé » qui l'incitera plus à l'intimidation/harcèlement) et pour inciter plus ou moins le combattant extérieur à la « prudence » (déplacements avant-arrière plus ou moins privilégiés en fonction de ce qu'il « risque ») Zones de touche autorisée (restreindre pour plus de précision, élargir pour plus de possibilités) Intensité de touche autorisée (la hausse de cette intensité est corrélée au niveau technique des élèves) Deux repères fondamentaux de la construction de la compétence de niveau1 : Donner 10 points par touche au combattant intérieur incite le combattant extérieur à la prudence dans ses déplacements (ne pas trop se livrer), ce qui constitue une première étape vers la construction de la distance de garde. La deuxième étape est le maintien de cette distance par le combattant intérieur qui "subit ". Les outils techniques permettent de créer et de maintenir la distance de garde en vue de gagner en « touchant sans être touché »	la constitution des groupes : possibilité d'organiser des matchs par binômes homogènes ou hétérogènes (suivant ce que l'on recherche à créer comme dialogue : aide ? Soutien ? Recherche de solutions à un problème commun ?) avec conservation du score pour responsabiliser les coachs et multiplier les feedbacks Les rôles d'observateur et d'arbitre en vue de favoriser la prise d'information, l'élaboration de stratégies pour gagner et la construction collective du règlement L'hétérogénéité de gabarit incite à trouver de nouvelles solutions Les arbitres ont une influence sur la construction de la distance de garde : en décidant de ne compter que les touches "nettes" c'est à dire isolées et effectuées à distance de garde	Durée et nombre des combats permettant des tâtonnements pour construire la distance de garde Option réglementaire choisie selon les élèves Leur choix d'une option réglementaire adaptée permet aux élèves de construire la distance de garde dans un contexte adapté à leurs ressources affectives et/ou motrices. La multiplication des matchs et des adversaires contraint les élèves à s'adapter constamment à de nouvelles situations motrices Le dialogue obligatoire avec le "coach" observateur entre les deux reprises et à la fin du match permet une mise en projet par « l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action » (compétence méthodologique n°3) en vue de faire basculer le rapport de force en sa faveur <i>Quelle stratégie choisir en fonction de mes points forts et de mes points faibles ? (tourner ? Avancer ? Attaquer ? Parer ? Esquiver ?)</i> <i>Cette stratégie est-elle la plus efficace au regard des ressources de mon adversaire ?</i>	Les élèves mis en situation d'interaction ; les échanges langagiers après chaque combat. Au milieu et à la fin du combat, les élèves observateurs commentent et conseillent les combattants sur des critères précis définis à l'avance (exemple : position des pieds, des gants, stratégie de déplacement....). Vocabulaire technique précis

</media1561|embed|center|taille=550>

•

Conseils pour la mise en oeuvre

•

favoriser la multiplication des matchs et des adversaires pour favoriser l'adaptation à des situations variées

•

l'option réglementaire numéro 1 est surtout destinée

•

aux élèves très éprouvés affectivement (qui refuseraient sinon de combattre à l'intérieur, par peur de prendre un coup)

•

aux élèves qui refusent de contrôler leurs touches quand ils mettent les gants

•

pour les autres on peut l'utiliser comme échauffement puis passer très rapidement à la suite

• le choix de l'option réglementaire doit se faire à trois, en concertation avec l'arbitre

•

l'arbitre a un rôle prépondérant dans la construction de la distance de garde : il doit notamment refuser de compter les touches qui ne sont pas « franches » c'est à dire précises, isolées et effectuées à distance de garde. En cas d'échange de touches anarchique (touches nombreuses et peu précises des deux côtés, combattants très proches), l'arbitre devra impérativement séparer les combattants et leur expliquer que cet échange ne sera pas comptabilisé.

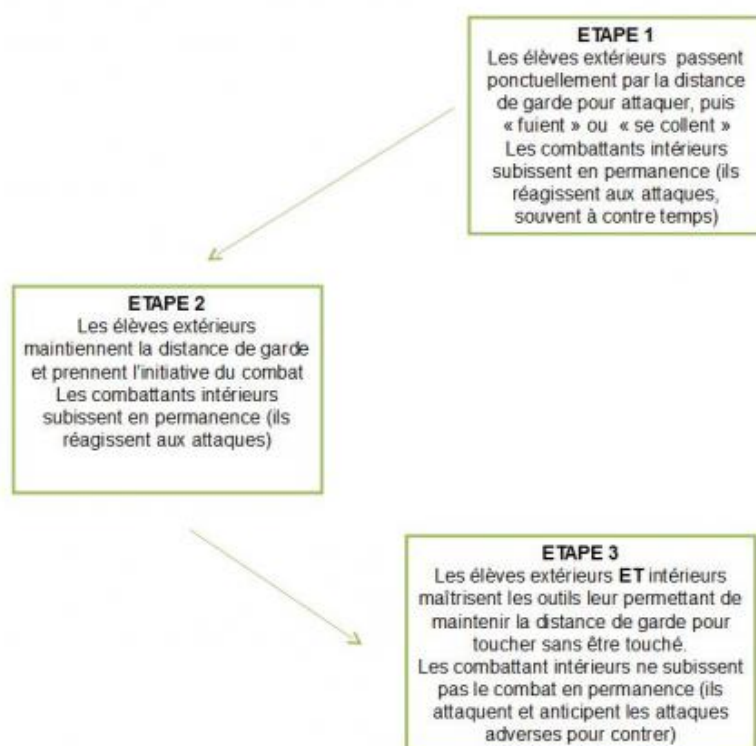
•

lors du temps de dialogue avec le « coach » observateur organisé entre chaque reprise et à la fin du match, un vocabulaire technique et réglementaire est exigé

•

Cette situation peut être abordée rapidement et régulièrement dans le cycle, toutefois, **un pré requis est nécessaire** : les élèves doivent impérativement passer avant par une situation plus sécurisante permettant de construire le règlement : la « **situation de la ligne** » (cf situations ciblées)

Repères du cycle



</media1574|embed|center>

Situations ciblées

SITUATION DE LA LIGNE : les deux combattants se font face de part et d'autre d'une ligne matérialisée par deux plots (distants de 2m), et chacun doit en permanence garder au moins un pied chez lui (gants pour les deux combattants)

-

Cette situation (qui pourrait rappeler l'escrime) est très sécurisante : dès qu'un élève veut stopper le combat, il n'a qu'à reculer un peu, son adversaire ne pouvant le suivre (aucun des deux combattants ne subit donc le combat)

-

L'enseignant pourra passer de « la ligne » à la situation complexe « du carré » :

-

dès qu'il considèrera le règlement maîtrisé et appliqué par les arbitres (comptage des points et des pénalités, présence, autorité...)

-

Quand il n'observera plus de refus de combat de la part des élèves

-

Questions- Réponses

-

conseils à donner aux élèves ?

- **combattant extérieur** : position des pieds, éviter les pas croisés, position des gants en garde, « je touche / je me déplace », repérage des zones cibles.....
- **combattant intérieur** : attaquer pour maintenir à distance, se déplacer en utilisant tout l'espace disponible, esquiver/parer, **pour les meilleurs : parade / riposte**
- **arbitre** : séparer les combattants en cas de combat « anarchique » et leur expliquer que seules les touches « propres » (isolées, repérables, précises, effectuées à distance de garde) seront comptées, se déplacer avec les combattants, parler à voix haute et claire, compter les points à haute voix.

les scores donnent des indications pouvant être utilisés pour évaluer :

Le chiffre des dizaines des scores des adversaires d'un élève donnent une indication précise de sa capacité à toucher sans se faire toucher quand il est en situation favorable (options réglementaires 1 et 2)

L'analyse des feuilles de matchs est donc intéressante à effectuer après les combats (combien de fois tes adversaires t'ont ils marqué 10 points ? Pourquoi ? Comment éviter cela ?)

-

Evaluation

Fiche d'observation :

NOMS	COMBATTANT 1	COMBATTANT 2	ARB ITR E
OPTION CHOISIE (entourer)	SECURITE / ENGAGEMENT MODERE / ENGAGE		
SCORE			
NOMBRE DE TOUCHES A DIX POINTS ENCAISSEES (options 1 et 2)			
APPRECIATION SUR LA DISTANCE DE GARDE MAINTENUE QUAND COMBAT A L'EXTERIEUR (entourer un ou plusieurs mots)	« collé » / trop loin / bien placé / statique / dynamique / avant-arrière / tourne / « sautille » / pas chassés / pas croisés	« collé » / trop loin / bien placé / statique / dynamique / avant-arrière / tourne / « sautille » / pas chassés / pas croisés	

•

Documents annexes