

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BOXE FRANÇAISE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
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.		Assauts de 2 à 3 minutes de plusieurs rounds, dans lesquels des thèmes peuvent être proposés assurant l'équité des chances de victoire. L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori. Au cours de l'assaut des phases de concertation sont prévues, dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un tireur. Les élèves passent tous dans les rôles : tireur, arbitre, juge, observateur et conseiller. Les règles essentielles de la boxe française sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : la cible de la tête peut être interdite, les points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des assauts hiérarchisée en fonction de contrats de touches ou d'enchaînements réussis, la cotation de points spécifiques par rapport à la hauteur des touches et le type d'armes, les assauts à initiative alternée, les assauts pieds ou poings seuls, etc.	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
8	Efficacité dans le gain de l'assaut sur 6 points sur 2 points	Touches isolées Quelques actions efficaces marquant des points. Actions contrôlées et à distance. 0 - 2,5	Touches enchaînées Grand volume d'enchaînements avec une efficacité relative pour marquer des points. 3 - 4,5
8	Efficacité du tireur dans ses enchaînements	Tireur impulsif aux actions isolées ou désordonnées Intention de toucher sans se faire toucher de façon univoque. Les touches sont contrôlées mais isolées. 0 - 3,5	Tireur réalisant des enchaînements simples Intention de placer des enchaînements en combinant différentes lignes de frappes et d'armes en attaque et en défense. 4 - 6
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	Rôles insuffisamment assurés Recueille des cotations des points et des données insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade. 0 - 1,5	Rôles multiples assurés Recueille des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies. 3,5 - 4
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des tireurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'une tactique offensive (enchaînements privilégiés de touches, etc.) ou d'une tactique défensive (enchaînement en riposte ou contre-attaque, etc.)	
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève se met en accord sur la validation et la cotation des touches, pour justifier ses choix à partir des critères donnés et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des assauts. Il accepte d'affronter différents adversaires et respecte le rituel de l'assaut. L'élève démontre qu'il contrôle ses touches sur leurs adversaires dans leurs actions offensives et défensives (en riposte ou contre) ou qu'il maîtrise des actions de blocages et parades. Il préserve ainsi son intégrité physique et celle de leurs camarades pendant les assauts.	