**Référentiel d’évaluation D’ETABLISSEMENT**

**Champ d’apprentissage n°4**

SESSION 2021

**CERTIFICAT D’APTITUDE PROFESSIONNELLE (CAP)**

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

|  |  |
| --- | --- |
| **Etablissement** | **LYCEE PAUL LANGEVIN SEP CFA** |
| **Ville** | LA SEYNE SUR MER |

|  |  |
| --- | --- |
| **Champ d’Apprentissage n°4** | **Activité Physique Sportive Artistique** |
| Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner | BOXE FRANCAISE |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***SITUATION D’EVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE notée sur 12 points*** | | | | | | | | | |
| *L’épreuve engage l’élève dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. Le règlement peut être adapté par rapport à la pratique sociale de référence.*  *Pour chaque rencontre un temps d’analyse est prévu entre deux séquences de jeu*  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. 1ère reprise : A a l’initiative, B riposte. 2ème reprise : B a l’initiative, A riposte. 3ème 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’entrainement et l’échauffement (AFL 3). | | | | | | | | | |
| **AFLP évalués** | Degré 1 | | Degré 2 | | | Degré 3 | | Degré 4 | |
| Positionnement précis dans le degré |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **AFLP1**  *« Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l’action décisive choisie et marquer le point. »*  *Contrôle et armés des touches*  *Enchaînement de touches* | **Touche trop fort ou pas**  Ne maîtrise pas ses touches ni leurs trajectoires. Commet des fautes règlementaires. **Touches isolées, souvent au même endroit**  A tendance à subir l’assaut | | **touches non précises**Ne maîtrise pas les distances de touche lors des déplacements ou ne touche pas et se fait toucher. Début d'échanges. | | **Cherche à toucher sans se faire toucher et à retoucher**  *Se déplace et ne reste pas dans l’axe, garde posée, les touches sont bloquées.*  *Statut de dominant prioritaire* | | | **Cherche à toucher avant de se faire toucher** *Anticipe et* crée l’incertitude. *Feintes, variétés des touches et du rythme ;* Cadre pour toucher ***Faire réagir pour agir*** | |
| **Note sur 7 points** | **0 …………...…………1 pt** | | **1,5pt…………...…………3 pts** | | **3,5pts…………...…………5 pts** | | | **5,5pts…………...…………7 pts** | |
|  | *Gain des matchs* | | *Gain des matchs* | | *Gain des matchs* | | | *Gain des matchs* | |
| **AFLP2**  *« Utiliser des techniques et des tactiques d’attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s’opposer. »*  *Préciser les éléments à évaluer* | **EFFICACITE EN ATTAQUE**  **Touche peu**  **Peu de maitrise de la puissance des touches.**  **Peu de diversité** dans les techniques utilisées. Privilégie les segments arrières.  Est **déséquilibré**, **fautes d’exécution** (actions reflexes),  les coups sont souvent balancés. (pas d’armé)  **EFFICACITE EN DEFENSE**  Touche et **est touché** **Subit l’assaut, recule** et/ou ne maintient pas sa garde  Reste dans l’axe des touches directes de l’adversaire | | **EFFICACITE EN ATTAQUE**  **Touche** etest peu touchéExécution de **touches réglementaires** mais limitées aux **techniques simples** et **stéréotypées** (utilisation importante des segments arrières)  **EFFICACITE EN DEFENSE**  Touche et **est peu touché** *Reste dans l’axe* des touches directes de l’adversaire mais se protège et maintient sa garde. **Parades en protection**. | | **EFFICACITE EN ATTAQUE**  Cherche à toucher **sans se faire toucher**  Se déplace et **ne reste pas dans l’axe**, garde maintenue. Parades et esquives simples.  Apparition de décalage (sort de l’axe)  **EFFICACITE EN DEFENSE**  **Cherche à toucher sans se faire toucher et à retoucher**  *Se déplace et ne reste pas dans l’axe,, les touches sont bloquées.*  *Statut de dominant prioritaire* | | | **EFFICACITE EN ATTAQUE**  **Cherche à toucher avant** de se faire toucher,  **Enchaîne et/ou double** pieds/poings.  Crée de l’incertitude dans ses attaques : variété des cibles et des armes.  **EFFICACITE EN DEFENSE**  Cherche à toucher **avant de se faire toucher**  Sans cesse en mouvement, se décale, esquive, Apparition de riposte. | |
| **Note sur 5 points** | **0 …………...…………0,5 pt** | | **1pt…………...…………2 pts** | | **2,5pts…………...…………4 pts** | | | **4,5pts…………...…………5 pts** | |
| *Lors de l’évaluation finale, l’élève est positionné dans un degré d’acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées* | | | | | | | | | |

|  |
| --- |
| **Evaluation au fil de la séquence de deux AFLP parmi les AFLP 3,4,5,6- Seuls 2 AFLP sont retenus Note sur 8 points** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *AFLP évalué* | Repères d’évaluation | | | |
| **AFLP 3 :** *« Persévérer face à la difficulté et accepter de répéter pour améliorer son efficacité motrice. »*  Répéter les techniques efficaces | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Fait l’exercice une fois puis arrête voire détourne les consignes  il fait preuve d’une persévérance limitée face à l’effort.  0.5/1/1.5 PTS | Fait les exercices scolairement pour ne pas être embêté par le professeur  Il accepte momentanément la répétition mais se décourage rapidement  1/2/2.5 PTS | Fait les exercices, les répète mais ne les réintègre pas en phase D’ASSAUT  1.5/3/4.5 PTS | Fait les exercices et les réintègre dès la prochaine phase D’ASSAUT  2/4/6 pts |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *AFLP évalué* | Repères d’évaluation | | | |
| **AFLP 4 :** *« Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l’adversaire ; intégrer les règles et s’impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. »*  Attitude des joueurs, des juges et de l’arbitre | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| **Arbitre**: quasi inexistant (aucun geste approprié)n’assure pas toujours la sécurité des tireurs.  **Juge :** données non/et ou peu fiables. Ne reconnait pas une touche valable. Ne peut rendre de bonnes décisions.  **P :** pas ou très peu de travail en coopération**.**  0.5/1/1.5 PTS | **Arbitre :** assure la sécurité des tireurs au minimum. Quelques hésitations (mauvaise gestualité).  **Juge :** données souvent fiables. Rend quelquefois de bonnes décisions.  **P :** commence à coopérer dans son groupe.  1/2/2.5 PTS | **Arbitre :** réagit légèrement en retard en cas de faute mais présent. Dirige correctement l’assaut. Bonne gestualité.  **Juge :** données assez fiables et rend souvent de bonnes décisions.  P : la coopération est au service des apprentissages.  1.5/3/4.5 PTS | **Arbitre :** réagit rapidement en cas de faute. Dirige avec efficacité l’assaut. (interventions+gestualité).  **Juge :** données fiables et rend très souvent de bonnes décisions.  **P :** devient un élément clé dans le groupe  pour progresser.  2/4/6 pts |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *AFLP évalué* | Repères d’évaluation | | | |
| **AFLP 5** :*« Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. »*  Préciser les éléments évalués | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *AFLP évalué* | Repères d’évaluation | | | |
| **AFLP 6 :** *« Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires. »*  Préciser les éléments évalués | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|  |  |  |  |

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus par l’enseignant. Un minimun de 2 points pour un AFLP.

Trois choix possibles 4/4, 6/2, 2/6. La répartition choisie doit être annoncée par l’élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d’évaluation.