

Etablissement		LYCEE LANGEVIN			
Ville		La Seyne sur Mer			
Champ d'Apprentissage n°4			Activité Physique Sportive Artistique		
Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel pour gagner			boxe francaise savate TERMINALE		
PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
Sur une surface de 4x4 mètres réaliser 3 assauts libres de 2 reprises de 1 minute 30 avec 1 minute de récupération et 10 minutes de repos entre chaque assaut. ● assaut non mixte ● rapport de force équilibré ● assaut : contrôle de la puissance des touches, ● arbitrage des assauts par les élèves					
AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		AFL1 décliné dans l'APSA	Accepter l'affrontement et en intégrer les principes tout en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques.	
Eléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu . 6 pts		Efficacite du tireur 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)Peu de techniques mobilisées. Joueur frappeur de balle (JFB) : Efficacite du tireur en defense: Touche et est touché Subit l'assaut, recule et/ou ne maintient pas sa garde et reste dans l'axe des touches directes de l'adversaire. 0-1 pt	Efficacite du tireur en attaque: Touche et est peu touché Exécution de touches réglementaires mais limitées aux techniques simples et stéréotypées (utilisation importante des segments arrières). Efficacite du tireur 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. 1,5-2,5pts	Efficacite du tireur en attaque. Cherche à toucher sans se faire toucher Bonne exécution de touches (armé respecté) attaque jambe avant et jambe arrière : chassés, fouettés; bras avant et bras arrière. majorité de touche à distance. Efficacite du tireur en defense: 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). 3-4,5 pts	Répertoire de techniques variées utilisées efficacement. Efficacite du tireur 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 du tireur en defense: Cherche à toucher avant de se faire toucher . Sans cesse en mouvement, se décale, esquive, Apparition de riposte. 5-6 pts
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force . 4 pts		L'élève subit l'action, peu ou pas de dépalcement. Tendance à tourner le dos. 0 à 1pt	Commence à faire ce qu'il faut pour ne pas subir l'assaut,:se déplace,cherche à parer et marquer des point par des touches simples stéréotypées. 1,5-2 pts	Boxe d'action / reaction .prise encompte des actions de son adversaire.Adapte son arme en fonction du placement et déplacement du tireur. 2,5-3 pts	.prise encompte des réactions de son adversaire le but est de toucher sans se faire toucher et retoucher. 3,5-4 pts
Gagner le match 2pts		Défaites sans pouvoir en apprécier les raisons. 0 à 0.25 pt	Plus de défaites que de victoires, comprend les raisons de ses résultats. 0.5 à 0.75 pts	Autant de victoires et de défaites, argumente les raisons de ses résultats, est capable de remanier des dispositifs sommairement. 0.75 à 1,75 pts	Victoires en pouvant analyser sa prestation et celle de l'adversaire. 1.75 à 2 pts

Repères d'évaluation de l'AFL2				
L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons				
AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		AFL2 décliné dans l'APSA	Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet.	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Entrainement inadapté « subi » l'entraînement ne respecte pas les consignes, Ne se sent pas concerné. Aucune analyse de ces points faibles Ne cherche pas à augmenter son volume de jeu en rompant les échanges très rapidement par des frappes désorganisées, explosives reste sur l'instant.	Entrainement partiellement adapté Tentative d'analyse mais difficulté à appliquer les consignes commence à se concentrer pour essayer de « bien faire » opère des choix d'apprentissage car ne peut se concentrer sur tout connait le vocabulaire adapté a chaque situation. Maitrise le "lancé/rattrapé"	Entrainement adapté Les consignes sont respectées dans la plupart des situations d'apprentissage Connait et est capable de s'auto évaluer. lors de ces situations autonome dans les situations de préparation des assauts (assauts à theme)	Entrainement optimisé Organise et aide ses partenaires de jeu Accepte et applique les conseils donnés par son camarade(arbitre coach...) La volonté de progresser est visibe et réelle.

Repères d'évaluation de l'AFL3				
L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons				
AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		AFL3 décliné dans l'APSA	Choisir, assumer les rôles d'Arbitre, de Coach ou d'Observateur (ACO) et les exercer de manière efficiente. Faire des choix en vue d'améliorer la performance du groupe, en utilisant et respectant les capacités de chacun, le règlement établi, les consignes données...	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. «Arbitre : N'est pas concerné par la gestion de l'assaut met les tireurs en danger. Juge : Fiches non remplies ou fausses	Assure correctement au moins un des deux rôles choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Arb : Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut. Se trompe parfois de valeur d'action. Cote les actions mais en retard. Assure la sécurité. Juge : Reconnaît les touches, écoute l'arbitre, note les résultats	Assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Prend des décisions conformes au règlement et annonce les points Assure la sécurité. Juge : Est attentif et communique avec l'arbitre Note les touches et avertissements	Arb : Prend les bonnes décisions, annonce les points et a un arbitrage dynamique. juge :communique et donne son avis à l'arbitre par geste (bras levé, ou croisés).Sait prendre la décision en cas d'égalité

En rouge : les choix de l'équipe EPS

AFL1 : s'évalue le jour du CCF pendant les matchs.

AFL2 : l'évaluation s'appuie sur l'engagement de l'élève dans les situations d'apprentissages.

AFL3 : l'élève est évalué dans différents rôles pendant les séances de Volley-ball.

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL 2 et l'AFL 3

(selon le choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis pour l'AFL2 ou l'AFL3	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2PTS	0,5	1	1,5	2
4 PTS	1	2	3	4
6 PTS	1,5	2,5	4,5	6