

Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique Lycée F. FANON Champ d'apprentissage 4 :
BOXE FRANCAISE

AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE:

- Mise en place de poules respectant le plus possible une hétérogénéité relative en leur sein et une homogénéité entre les équipes (Ou poule de niveau, et ou mise en place de club avec des équipes interdépendante entre elles)

- 6 tireurs par poule

- Mise en place de poules respectant le plus possible une hétérogénéité relative en leur sein et une homogénéité entre les équipes (Ou poule de niveau, et ou mise en place de club avec des équipes interdépendante entre elles)

- 6 tireurs par poule

- Durée : Deux reprises de 1'00 avec 1'30 de repos.

- Composition : 2 assauts par tireur (au minimum). Mise en place de deux poules différentes composées d'équipes choisies aléatoirement au tirage au sort.

LES CONSIGNES :

- Les assauts se déroulent sur un 1ring de 3m sur 3m. Ils se composent de deux rounds (R) indépendant avec un temps de repos obligatoire à la fin de R1 permettant aux tireurs de revoir leur(s) tactique(s), stratégie(s) et leurs projets afin de réaliser une meilleure prestation du R2 et pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Chaque assaut est arbitré par un élève. Chaque tireur passe par les roues d'arbitre, de juge et de tireur. Trois autres élèves jouent le rôle de juges. Ces derniers observent les tireurs actuels et les rôles s'inverseront lors des prochains assauts.

CONSIGNES AU NIVEAU DES ARMES UTILISEES: DIRECTS, CHASSES FRONTAUX, COUPS DE PIEDS BAS. Pas de fouetté, ni tout autre coups circulaires (problème de tension au niveau du genou)

LES EXIGENCES :

- Les projets offensifs (OFF) et défensifs (DEF) sont remis avant le début de chaque assaut aux trois juges.

- Choix d'un projet OFFENSIF avant chaque assaut.

- Choix d'un projet DÉFENSIF avant chaque assaut.

- Chaque élève doit passer par son rôle de spécialisation (Arbitre / Coach)

Principes d'évaluation

- L'AFL1 s'évalue le jour de l'épreuve en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant le référentiel national du champ d'apprentissage.

- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.

- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données.

- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

Barème et notation

- L'AFL1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).

- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles :

o Choix 1 : AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ; o Choix 2 : AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts ; o Choix 3 : AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts.

Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées.

- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.

- AFL3 : les rôles évalués.

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6

Repères de	AFL 1		AFL2	
Eléments à évaluer	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense	Gain des assauts	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	
Degré 1 Maitrise insuffisante	Beaucoup de touches dans le vide, boxe en aveugle. Entre souvent en collision, position de garde de face. Déplacements marchés ou pas chassés : grande amplitude, faible fréquence. Utilisation préférentielle d'un poing, d'un pied, d'un touche. Déséquilibré à l'avant sur les poings, poids du corps sur l'appui antérieur. Zone de touche dans les poings adverses. Change de garde après un coup arrière. Mouvements de bras de grande amplitude. Beaucoup de blocages et esquives qui sont des fuites, à 1 ou 2 bras qui entraîne une désorganisation. Ne parvient pas à toucher l'adversaire. 0 à 2 pts	Gain des assauts	Adaptations aléatoires au cours d'assaut. Non prise en compte des forces et /ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la 2eme reprise. 0 à 1,25 pts	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou Ne s'entraîne pas ou de façon inadaptée Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages
Degré 2 Maitrise fragile	Aspect extérieur : coups réglementaires, armés, contrôlés, distance respectée Hauteur des cibles convoitées : beaucoup de coups en ligne basse, Segments utilisés : pieds et poings des 2 segments avant, arrière Comportement par rapport à l'activité perceptive : vue d'ensemble pour percevoir toutes les armes, prise d'infos visuelle avant la touche précise Durée et distance des échanges : échanges de quelques coups, liaisons pieds-poings . 2,5 à 4 pts	Gain des assauts	Quelques adaptations en cours d'assaut. Projet sommaire prenant en compte les forces et / ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la 2eme reprise. 1 à 2,5 pts	S'entraîne de façon partiellement adaptée Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices
Degré 3 Maitrise satisfaisante	Prise en compte des réaction de l'adversaire, le tireur agit sur son adversaire après l'avoir fait réagir préalablement. Les actions sont souvent imbriqués l'une dans l'autre, en interaction. Le but prioritaire est la contre riposte : toucher sans se faire toucher et toucher de nouveau. Le contrôle visuel des actions est global, le regard est centré sur l'épicentre des actions adverses (tronc). Lorsque l'élève est arrivé à cette étape, il cherche avant tout à gagner, soit d'une manière très objective avec un décompte des points, soit tout simplement en recherchant le statut de dominant. 4,5 à 6 pts	Gain des assauts	Adaptations régulières en cours d'assaut. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la 2eme reprise. 2 à 3,5 pts	S'entraînement de façon adaptée Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même, et choisit des exercices adaptés pour les travailler
Degré 4 Très bonne maitrise	Prise en compte des actions et réaction de l'adversaire mais aussi de son potentiel morphologique, à son système défensif et offensif, à sa garde et aux comportements particuliers. Le tireur élabore, modifie et adapte sa stratégie à son adversaire. Toucher sans se faire toucher et créer des opportunités pour toucher à nouveau. Contrôle visuel et cognitif des actions dans la situation globale. Observables : Lecture de l'activité adverse, anticipation, diversité des enchaînements et remise systématique, gestion de l'espace et cadrage. 6,5 à 1pts	Gain des assauts	Adaptations permanentes en cours d'assaut. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la 2eme reprise. 3 à 4 pts	S'entraîne de façon optimisée Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler
Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)				

Repères de progressivité	AFL 3 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. Rôle de arbitre ou juge	
	ARBITRER	JUGE
Degré 1 Maitrise insuffisante	Méconnaissance des règles. N'utilise pas toujours les commandements prescrits Pas de présence, reste sur place Inattentif. « Inaudible, inattentif, pas fiable dans la maîtrise du règlement»	Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable. N'arrive pas sa comptabiliser les touches pendant l'assaut
Degré 2 Maitrise fragile	Se contente de compter les points, d'annoncer les scores, avec justesse mais timidement. Connaissance peu approfondie des règles du jeu. « Comptable timide aux connaissances limitées du règlement» Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut Assure la sécurité mais laisse passer certaines fautes sanctionnables	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable. Sait différencier les touches valides et invalides
Degré 3 Maitrise satisfaisante	Compte les points, annonce les scores de façon audible. Connaissances des règles essentielles de l'activité et espaces d'affrontement. Impose sa présence et ses décisions avec autorité. Utilise peu ou pas les gestes de l'arbitrage. « Comptable audible, présent et reconnu »	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable. Feuille de juge simplifiée Sait différencier les touches autorisées et interdites. L'élève est capable de désigner un vainqueur et l'expliquer
Degré 4 Très bonne maîtrise	Tranche avec autorité les litiges, explique ses décisions en cas de litige. Connaissance approfondie des règles du jeu: terminologie Utilise les gestes d'arbitrage appropriés. Annonce haut et fort le score et ses décisions: sanctions. « Expert du règlement, audible, ferme et apaisant, à la gestuelle appropriée »	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents. Remplis et justifie el remplissage de la fiche de juge.

ASSAUT UNSS équipe			
Nom : N-° : 1 Signature:			
Reprises de 1'15 avec 1'de repos			
TIREURS	A		B
COINS	ROUGE		BLEU
Egalité: 2 / 2 Gagné : 3 / 2 Dominé: 3 / 1 Non décision: X X	R1		R1
	R2		R2
SOUS-TOTAUX			
Avertissements	-		-
Bonus	+		+
TOTAUX			
DECISION			