



**ACADÉMIE
DE DIJON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Référentiel d'évaluation
CA1 adapté – Boccia
Académie de DIJON
CAP**

Principes de passation de l'épreuve

L'épreuve est une épreuve d'adresse individuelle.

L'échauffement dure 5 minutes.

L'espace de pratique est celui de la Boccia (6 mX12,5). La zone de lancement est centrale
La zone cible est quadrillée en 12 zones de même taille. (voir schéma).

Le candidat réalise 2 séries de 12 lancers de balles chacune.

A chaque série, le but de l'élève est d'atteindre le meilleur score (addition des points des 12 lancers) et de prouver qu'il atteint des zones visées (AFLP2). Quand la balle lancée s'arrête ,on relève la zone d'arrêt et on la retire pour le pas gêner le lancer suivant.

Avant le début de l'épreuve, le candidat indique le score moyen qu'il pense atteindre et qui correspond à la moyenne des scores des 2 deux séries.

Puis, avant chaque lancer, le candidat indique la zone visée. A l'issue de chaque lancer, il marque le nombre de points de la zone dans laquelle la balle s'arrête ; si la balle s'arrête en dehors du terrain le score est de 0 point. Tous les lancers qui correspondent à l'annonce du candidat sont comptabilisés.

Éléments évalués

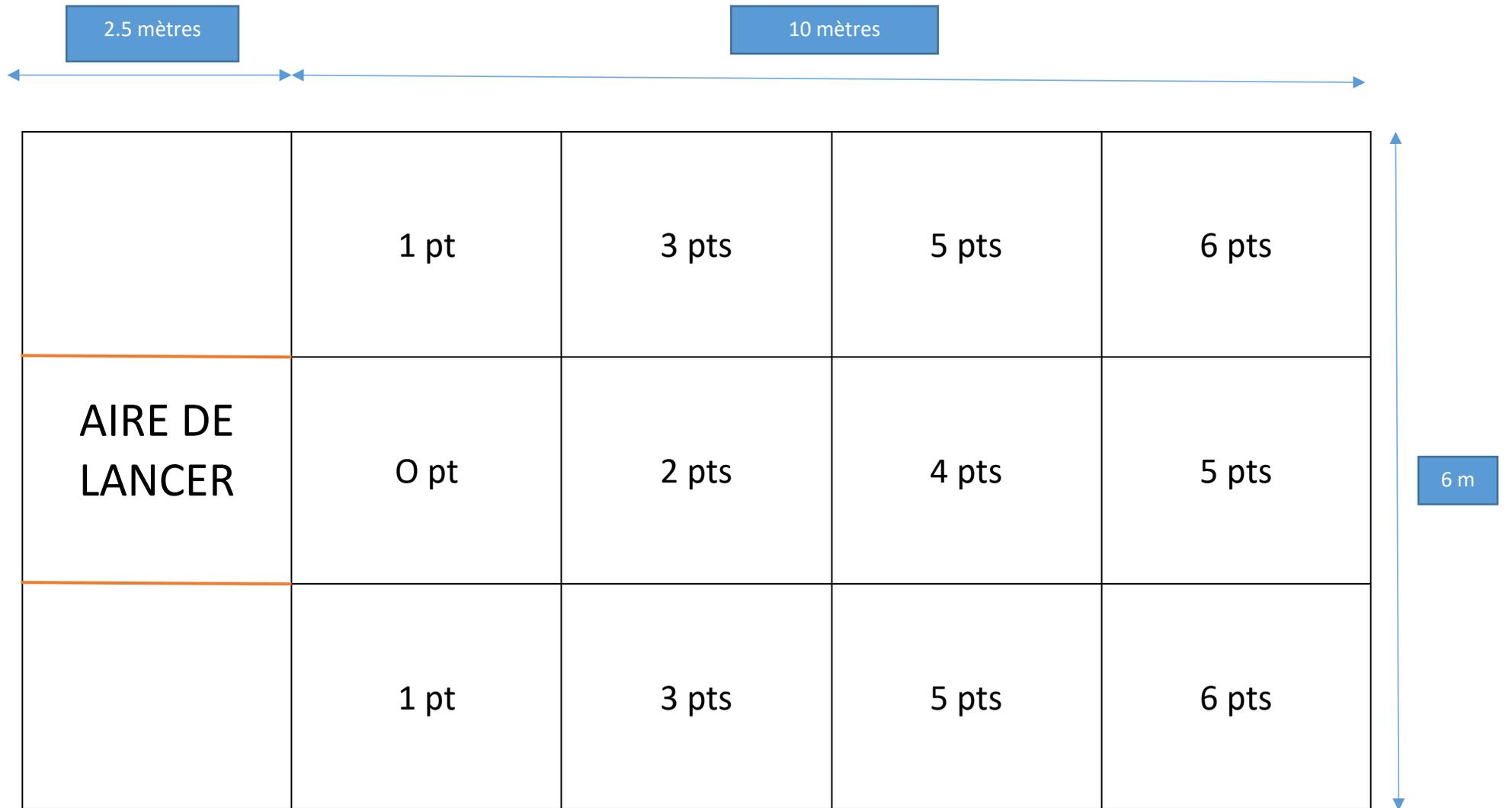
AFLP1 : S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces. **La moyenne des deux séries est prise en compte (score série 1 + score série 2 divisé par deux)**

AFLP2 : Connaître et utiliser des techniques efficaces. **On retient la série dans laquelle les annonces ont été les meilleures.**

AFLP3 : Se préparer à l'épreuve.

AFLP4 : Identifier sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces	8	Moyenne des scores des deux séries	Score 0 à 4 pts : 0.5 pt Score 4 à 9 pts : 1 pt Score 10 à 14 pts : 1,5 pt Score 15 à 19 pts : 2 pts	20 à 24 : 2.5 pts 25 à 29 : 3 pts 30 à 34 : 3.5 pts 35 à 39 : 4 pts	40 à 42 : 4.5 pts 43 à 46 : 5 pts 47 à 50 : 5.5 pts 51 à 55 : 6.5 pts	56 à 58 : 7 pts 59 à 64 : 7.5 pts 65 et + : 8 pts
AFLP2 Connaître et utiliser des techniques efficaces	6	Annonces réussies (score de la meilleure série)	0 à 2 0.5 pts	3 à 5 2.5 pts	6 à 8 4.5 pts	9 à 12 6 pts
AFLP3 Se préparer à l'épreuve	3	Echauffement	Ne connaît pas l'épreuve Demande des informations Peu de répétitions 0	Met du temps à se mettre en place Peu de répétitions 1 pt	Connait l'épreuve, se met en place rapidement. Répétition moyenne 2 pts	Exploite les 5 minutes pour répéter et viser différentes cibles 3 pts
AFLP4 Identifier sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.	3	Annoncer sa meilleure performance (moyenne des deux séries)	A 30 pts près ou plus 0 pt	A 25 à 29 pts près 1 pt	A 20 à 24 pts près 2 pts	A 15 pts près ou moins 3 pts



Une case mesure 2.5 mètres sur 2 mètres. L'aire de lancer est centrale.