

APSA : GOUREN		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCES ATTENDUES				
NIVEAU 5 : En situation de combat, gérer ses ressources en fonction des caractéristiques de l'adversaire pour conduire l'affrontement de façon individualisée à son avantage.		Deux périodes de cinq minutes : - 2mn en combat souple : les adversaires sont à tour de rôle en attaque et en défense - 3 mn en combat aménagé (arrêt du combat après trois lammou) Un élève participe à l'arbitrage avec deux adultes à chaque combat : rituel, éthique, gestes, valeurs des actions (fazi, kein, kostin, lamm) Les élèves (garçons et filles) sont organisés par groupe de trois, de niveaux hétérogènes, par catégories de poids et de sexe Nota : une troisième période peut être organisée en cas de nécessité (ex : un élève isolé)		
		Degré d'acquisition du NIVEAU 5		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	De 0 à 9 pts	De 10 à 14 pts	De 15 à 20 pts
07 / 20	Efficacité en combat Fréquence des attaques Gestion de l'effort et rapport de force	Perd ses combats Les points marqués sont inférieurs aux points subis Eleve combatif mais l'intensité de l'opposition diminue tout au long du combat De 0 à 3,5	Gagne un combat sur deux Les points marqués et subis s'équilibrent Eleve combatif et lucide, les actions sont nombreuses L'intensité de l'opposition reste stable tout au long du combat De 3,5 à 5,25	Gagne ses deux combats Les points marqués sont nettement supérieurs aux points subis Les actions sont nombreuses L'élève est dominateur et conclut rapidement Effort géré en fonction du potentiel de l'adversaire De 5,50 à 7
09 / 20	Système d'attaque et de défense : -Saisies, attitudes - Variété des attaques et des opportunités - Comportement défensif - Orientation, qualité des actions	Pas de saisies à priori Attend la faute de l'adversaire Cherche à placer son spécial Bloque le combat en défense Esquive en fuyant (ex : recul) Ne contrôle pas, ne guide pas, son adversaire dans la chute, ne termine pas ses actions De 0 à 4	Saisies adaptées et efficaces Techniques variées, adaptées aux caractéristiques de l'adversaire (<i>kliked, lez, peronbriad, skoaz, etc</i>) dans trois directions Contre attaque efficacement Orie son adversaire dans la la chute pour marquer De 4,5 à 6,5	Saisies efficaces et variées Prépare, enchaîne, se crée des opportunités (feinte) Attaque dans quatre directions Attaque dans l'attaque en opposition défensive Recherche le <i>lamm</i> : oriente et contrôle son adversaire dans la chute pour gagner le combat De 7 à 9
04 / 20	Analyse réflexive : - par rapport aux combats vécus en examen - par rapport à sa pratique personnelle	Analyse par rapport à un paramètre sur le mode descriptif Argumentation succincte et incomplète De 0 à 1,5	Analyse ses combats par rapport à plusieurs paramètres Argumentation raisonnée Connait ses points forts et ses points faibles De 1,75 à 2,25	Analyse ses combats par rapport à plusieurs paramètres et propose des perspectives Engagement volontaire dans sa formation De 2,5 à 4