

Enseignements élémentaire et secondaire

Éducation physique et sportive

Évaluation de l'éducation physique et sportive aux examens du baccalauréat professionnel, du certificat d'aptitude professionnelle et du brevet d'études professionnelles

NOR : MENE0922931N

RLR : 933-4, 5, 6

note de service n° 2009-141 du 8-10-2009

MEN - DGESCO A262

Texte adressé aux rectrices et recteurs d'académie ; au directeur du service interacadémique des examens et concours d'Ile-de-France

La présente note de service précise les modalités d'évaluation de l'éducation physique et sportive (E.P.S.) au baccalauréat professionnel, au certificat d'aptitude professionnelle (C.A.P.) et au brevet d'études professionnelles (B.E.P.), définies par l'arrêté du 15 juillet 2009 et applicables à compter de la session 2011 de l'examen pour les C.A.P. et B.E.P. et 2012 pour le baccalauréat professionnel.

En fonction de la situation de chaque candidat au baccalauréat professionnel, au B.E.P. et au C.A.P., l'évaluation de l'E.P.S. s'effectue soit en contrôle en cours de formation (C.C.F.), soit en examen terminal, soit en contrôle adapté, selon des modalités fixées par les articles 2 à 5 de l'arrêté du 15 juillet 2009 précité. Pour le CCF, les situations d'évaluation pourront être mises en œuvre dès l'année scolaire 2009-2010 pour les C.A.P. et B.E.P. et à compter de l'année scolaire 2010-2011 pour le baccalauréat professionnel.

La présente note se substitue à la note de service n° 05-179 du 4 novembre 2005 dans les conditions prévues aux paragraphes précédents.

1 - Le contrôle en cours de formation

Le C.C.F. vient ponctuer chaque module de formation (ou cycle d'apprentissage). Les dates des contrôles sont définies et précisées par chaque établissement de formation, y compris celles des contrôles organisés en fin d'année pour les élèves en cas de blessure médicalement attestée lors des situations d'évaluation du C.C.F.

1.1 Le choix des épreuves et leur notation

a) Baccalauréat professionnel

Choix des épreuves

Parmi l'ensemble des unités de formations (cycles d'apprentissage) offertes à l'élève dans les classes de première et terminale, identifiées dans le projet pédagogique d'E.P.S., chaque établissement propose à l'élève de terminale le choix de son « ensemble certificatif ». Chaque ensemble certificatif est composé de trois épreuves relevant obligatoirement de trois compétences propres à l'E.P.S. différentes. Le candidat choisit en classe terminale un « ensemble certificatif », faisant appel au maximum à une unité de formation évaluée en classe de première, les deux autres sont obligatoirement validées en classe terminale à partir des unités de formation offertes au groupe-classe. Deux épreuves au moins sont issues de la « liste nationale des épreuves » (cf. annexe 1 de l'arrêté du 15 juillet 2009). La troisième épreuve peut être issue de la « liste académique des épreuves ».

Notation

Dans le cadre du C.C.F., la notation de chaque épreuve au baccalauréat professionnel est effectuée par l'enseignant du groupe-classe qui met en œuvre l'enseignement d'E.P.S., commun au groupe classe de l'année en cours, selon les dispositions définies à l'article 11 de l'arrêté du 15 juillet 2009. Chacune des trois épreuves est notée sur 20 points. Au terme de la classe de terminale, le total des points obtenus à l'« ensemble certificatif » est divisé par trois pour obtenir une note individuelle sur 20.

b) B.E.P. et C.A.P.

Choix des épreuves

Parmi l'ensemble des unités de formation (cycles d'apprentissage) offertes à l'élève au cours des 1ère et 2ème année de formation, identifiées dans le projet pédagogique d'E.P.S., chaque établissement offre à l'élève de première le choix de son « ensemble certificatif » en vue de l'obtention du C.A.P. ou du B.E.P. Chaque ensemble certificatif est composé de trois épreuves relevant obligatoirement de trois compétences propres à l'E.P.S. différentes. Le candidat choisit au cours de la 2ème année de formation un « ensemble certificatif », comprenant au maximum deux unités de formation issues de la 1ère année de formation, la ou les autres étant évaluée(s) l'année suivante parmi les unités proposées au groupe-classe.

Deux épreuves au moins sont issues de la « liste nationale des épreuves ». La troisième peut être issue de la « liste académique des épreuves ».

Notation

Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la notation de chaque épreuve aux C.A.P. et B.E.P. est effectuée par l'enseignant du groupe-classe qui met en œuvre l'enseignement d'E.P.S. pour le groupe-classe de l'année en cours, selon les dispositions définies à l'article 11 de l'arrêté du 15 juillet 2009. Chacune des trois épreuves est notée sur 20 points. Au terme de la classe de première, le total des points obtenus à l'ensemble certificatif est divisé par trois pour obtenir une note individuelle sur 20.

1.2 Les conditions exceptionnelles et les modalités d'application

Quel que soit l'examen concerné, lorsqu'un établissement est, pour des raisons techniques ou matérielles, dans l'impossibilité de dispenser l'enseignement prévu des trois activités avant la fin de l'année terminale de l'examen, il peut être autorisé par le recteur, après expertise de l'inspection pédagogique régionale d'éducation physique et sportive, à proposer en C.C.F. deux épreuves relevant de deux compétences propres différentes, au lieu de trois. L'une des épreuves peut être issue de la liste académique des épreuves. Il peut aussi, à titre exceptionnel, demander au recteur l'autorisation d'inscrire ses élèves à l'examen terminal, au même titre que les établissements ou les élèves relevant de l'article 3 de l'arrêté du 15 juillet 2009.

1.3 Les référentiels de certification et d'évaluation

Les référentiels de certification et d'évaluation respectent les niveaux d'exigence et le référentiel de compétences attendues, fixés par les programmes d'éducation physique et sportive en vigueur.

Chaque référentiel est décliné sous forme de fiches qui présentent, pour chaque épreuve, ses modalités d'organisation de l'épreuve, les éléments d'évaluation, les niveaux et les échelles de notation.

Dans chacune des épreuves, l'évaluation de l'efficacité du candidat représente au moins 60 % de la note finale. Selon les épreuves, le pourcentage restant prend en compte un ou plusieurs éléments complémentaires qui participent à l'atteinte des compétences. À titre d'exemples, ceux-ci peuvent concerner l'organisation motrice, la sécurité, la prévisibilité, les rôles sociaux.

À partir des fiches ci-dessus, compte tenu des caractéristiques de l'établissement, les équipes d'enseignants élaborent des outils spécifiques pour réaliser la notation.

a) Pour les épreuves issues de la « liste nationale des épreuves »

Baccalauréat professionnel

Conformément aux programmes et à son référentiel de compétences attendues, les exigences pour chacune des épreuves correspondent au niveau 4 de compétence attendue.

Dans les établissements disposant des moyens nécessaires (pas de coût de fonctionnement supplémentaire, présence d'au moins deux enseignants d'éducation physique et sportive dans l'établissement), l'évaluation pourra être assurée par deux examinateurs dont l'un est nécessairement l'enseignant du groupe-classe. Ils procéderont conjointement à la notation de chaque épreuve selon un calendrier prévu et les exigences fixées par les référentiels.

B.E.P. et C.A.P.

Conformément aux programmes et à son référentiel de compétences attendues, les exigences pour chacune des épreuves correspondent au niveau 3 de compétence attendue.

b) Pour les épreuves issues de la « liste académique des épreuves »

Un référentiel académique de certification est élaboré par la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes avec l'avis d'expertise de l'inspecteur pédagogique régional d'éducation physique et sportive. Il accompagne la liste des épreuves arrêtées par le recteur. Il est transmis, pour information, à la commission nationale d'évaluation.

2 - L'examen terminal

Quel que soit l'examen concerné, les candidats choisissent deux épreuves, à partir de la « liste nationale des couples d'épreuves » en annexe 2 de l'arrêté du 15 juillet 2009.

Les deux épreuves doivent être réalisées au cours d'une seule journée, sauf exception, pour un même candidat. La date est fixée par le recteur. Chacune des deux épreuves est notée sur 20 points. Le total des points obtenus pour le couple d'épreuves est divisé par deux pour obtenir une note individuelle sur 20.

La note obtenue par chacun des candidats est transmise ensuite au président du jury pour attribution définitive. Un bilan de la session est établi à partir des rapports des responsables des centres d'examen. Plusieurs centres d'examen peuvent être organisés dans une académie, ils sont placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur.

3 - Les dispositions particulières au contrôle adapté

a) Candidats présentant un handicap ou une inaptitude partielle attestée par l'autorité médicale scolaire en début d'année scolaire

En référence à l'article 5 de l'arrêté du 15 juillet 2009, le contrôle adapté est destiné aux candidats présentant un handicap ou une inaptitude partielle attestée par l'autorité médicale scolaire. Dès lors que le handicap ou l'inaptitude partielle nécessite une pratique adaptée de certaines activités, les candidats relevant du contrôle en cours de formation sont évalués, aux examens des C.A.P.-B.E.P. et du baccalauréat professionnel, sur deux épreuves

adaptées relevant de deux compétences propres différentes. Les candidats qui relèvent de l'examen ponctuel terminal, lorsque leur inaptitude partielle ou leur handicap l'exige, sont évalués aux C.A.P.-B.E.P. et baccalauréat professionnel sur une seule épreuve adaptée.

Dans le cadre du C.C.F., les adaptations, proposées par les établissements en début d'année, à la suite de l'avis médical, sont arrêtées par le recteur après avis de la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes.

Dans le cadre de l'examen ponctuel terminal, les modalités sont arrêtées par le recteur après avis de la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes. Les services de santé scolaire et la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes sont associés à l'élaboration de ces modalités de contrôle.

b) Candidats présentant une inaptitude physique en cours d'année scolaire

En cas d'inaptitude du candidat en cours d'année scolaire, dûment attestée par la médecine scolaire, ne permettant plus d'évaluer la performance du candidat au terme de l'enseignement, il revient à l'enseignant du groupe classe d'apprécier la situation pour soit :

- renvoyer l'élève au contrôle fixé en fin d'année scolaire pour chaque établissement ;
- permettre une certification sur deux épreuves, pour le candidat dont l'inaptitude en cours d'année est attestée et qui ne peut, de ce fait, présenter la troisième épreuve physique de son ensemble certificatif ;
- ne pas formuler de note et porter la mention « dispensé d'éducation physique et sportive pour raisons médicales » si l'élève ne peut subir au moins deux épreuves.

c) Candidat absent à une des situations d'évaluation

Lorsqu'un élève est absent à une des situations d'évaluation de l'ensemble certificatif sans motif valable, la note zéro est attribuée à cette situation d'évaluation et la note finale sera la moyenne des trois notes obtenues.

4 - La dispense de l'épreuve d'E.P.S. à l'examen

Seuls les handicaps ne permettant pas une pratique adaptée au sens de la circulaire n° 94-137 du 30 mars 1994 entraînent une dispense d'épreuve, conformément aux dispositions de l'article D. 312-4 du code de l'Éducation.

Les candidats de la formation continue doivent solliciter une dispense de l'épreuve d'E.P.S. pour pouvoir en bénéficier (arrêté du 15 juillet 2009). Il n'y a plus de dispense automatique.

5 - La commission académique et la commission nationale

Le rôle et le fonctionnement de la commission académique d'harmonisation et de proposition de notes et de la commission nationale, prévues par les articles 10 et 11 de l'arrêté du 15 juillet 2009 précité, sont précisés par la note de service n° 2002-131 du 12 juin 2002 modifiée relative à l'évaluation de l'E.P.S. aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique.

L'établissement propose un protocole d'évaluation des épreuves qui définit les « ensembles certificatifs » d'épreuves proposées aux élèves, les modalités d'organisation du C.C.F., les outils de notation, les aménagements du contrôle adapté, les périodes de l'année scolaire retenues pour les épreuves, les informations simples et explicites portées à la connaissance des élèves et des familles. Ce protocole est transmis, pour validation, à la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes. Le calendrier des épreuves et les repères de l'évaluation sont portés à la connaissance de l'ensemble de la communauté éducative, aux familles et aux élèves, sous la responsabilité du chef d'établissement.

Pour le ministre de l'Éducation nationale, porte-parole du Gouvernement
et par délégation,

Le directeur général de l'enseignement scolaire
Jean-Louis Nembrini

Annexe

Référentiels nationaux de certification et d'évaluation de l'E.P.S. aux C.A.P., B.E.P. et baccalauréat professionnel

Acrosport
Arts du cirque
Badminton
Basket-ball
Course de demi-fond
Course de haies
Course de relais vitesse
Course d'orientation
Course en durée
Danse chorégraphie collective
Escalade
Football
Gymnastique au sol
Handball

Judo
Lancer du disque
Lancer du javelot
Musculation
Natation sauvetage
Natation de vitesse
Rugby
Saut de cheval
Saut en pentabond
Savate boxe française
Step
Tennis de table
Volley-ball

Annexe

CAP BEP : ACROSPORT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>Niveau 3: composer une chorégraphie gymnique constituée au minimum de 4 figures différentes et d'éléments de liaison pour la réaliser collectivement en assurant la stabilité de figures et la sécurité lors des phases de montage/démontage. Chaque élève est confronté aux rôles de porteur et voltigeur. Les formations sollicitent des effectifs différents d'élèves (duo, trio...). Juger consiste à identifier les différents types de figures et valider les critères de stabilité et de sécurité.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figures et éléments, niveau de difficulté). C'est cette fiche qui servira de support à l'évaluation des différents éléments et figures au fur et mesure de leur apparition. Sur la fiche d'évaluation individuelle, sont reportées les évaluations des figures et éléments sur lesquels l'élève a choisi d'être noté.</p> <p>Des exigences clairement définies: - pour chaque groupe de 3 à 4, une pose de départ à partir de l'espace scénique, des figures statiques dans au moins 2 types de formation différente d'élèves (duo, trio, quatuor), des éléments acrobatiques (roulades, roues, salti...) ou gymniques (sauts, pirouettes...) ou des liaisons chorégraphiques entre chaque figure, une pose de fin.</p> <p>Chaque élève est évalué sur 4 figures et 2 éléments dont 1 "exploit" individuel, au moins 1 fois en tant que voltigeur, 1 fois en tant que porteur.</p> <p>Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats, 2 essais peuvent être accordés, séparés de 20'. Seul le meilleur compte. Référence au code scolaire d'acroSPORT pour les figures et de gymnastique pour les éléments. A: 0,20 B: 0,40 C: 0,60 D: 0,80 E: 1</p>			
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		0 à 9		10 à 20	
6 points	DIFFICULTE (figures et éléments)	NOTE: 0,5 1 1,5 2 2,5 POINTS: 0,6 0,8 1 1,2 1,4 FIGURES: 3A 4A 5A 6A 5A,1B	3 3,5 4 4,5 5 5,5 6 1,6 1,8 2 2,2 2,4 2,6 2,8 4A,2B 3A,3B 2A,4B 1A,5B 6B 5B,1C 4B,2C		
8 points	EXECUTION (figures et éléments sur 6 pts) chacun est noté sur 1pt (montage et démontage sur 2 pts)	<u>figure statique</u>		<u>figure dynamique</u>	
		fautes = -0,5 tenue fautes = -0,3 alignement, tremblements fautes = -0,2 correction -1 en cas de chute dans une figure ou dans un élément		amplitude réception correction	
		figures réalisée en force appuis dangereux 0	précipitations de nombreux déséquilibres 0,5	mouvements hésitants réceptions lourdes au sol 1	mouvements fluides réceptions légères 1,5 2
4 points	COMPOSITION DE L'ENCHAÎNEMENT (nature et variété des liaisons, originalité)	enchaînement sur place ruptures, arrêts, oublis déplacements marchés et anarchiques utilisation d'un seul élément pour réaliser les liaisons ex: roulade avant 0 1,5		espace exploité aux 2 tiers enchaînement fluide déplacements type gymnique utilisation de 2 éléments différents pour réaliser les liaisons 2 4	
2 points	JUGE (positionnement d'un niveau de prestation attitude)	repère les figures jugement de valeur 0 0,5		repère et différencie les exigences présentées (figures, éléments, liaisons) repère les fautes de placement (appuis interdits...) et de tenue (3") 1 2	

Commentaire: un élève peut participer à des figures supplémentaires afin de permettre à ses partenaires de réaliser des prestations plus adaptées à leurs ressources sans être lui-même pénalisé par le niveau de difficulté plus bas puisqu'il ne choisit pas d'être noté dessus
Sont appelés FIGURE toutes les "pyramides" d'acroSPORT, ÉLÉMENT tous les éléments (gymniques et acrobatiques) de gym, LIAISON les liens chorégraphiques entre les figures et les éléments.

BAC PRO : ACROSPORT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE													
<p>niveau 4: composer une chorégraphie gymnique, structurée à l'aide d'un support sonore, constituée au minimum de 4 figures différentes et d'éléments de liaison. Elle est réalisée collectivement dans un espace orienté devant un groupe d'élèves en s'attachant à favoriser la fluidité lors des phases de montage/démontage et des éléments de liaison. Chaque élève est confronté aux rôles de porteur et voltigeur dans des formations différentes (duo, trio...). Les éléments de liaison permettent de positionner les figures dans des espaces différents. Juger consiste à apprécier l'orientation et l'occupation de l'espace et la prise en compte du support sonore, ainsi que la fluidité de la réalisation.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figures et éléments, niveau de difficulté). C'est cette fiche qui servira de support à l'évaluation des différents éléments et figures au fur et mesure de leur apparition. Sur la fiche d'évaluation individuelle, sont reportées les évaluations des figures et éléments sur lesquels l'élève a choisi d'être noté.</p> <p>Des exigences clairement définies: - pour chaque groupe de 4 à 5, une pose de départ à partir de l'espace scénique, des figures statiques et/ou dynamiques dans au moins 2 types de formation différente d'élèves (duo, trio, quatuor), des éléments acrobatiques (roulades, roues, salti...) ou gymniques (sauts, pirouettes...) ou des liaisons chorégraphiques entre chaque figure, une pose de fin.</p> <p>Chaque élève est évalué sur 4 figures et 2 éléments dont 1 synchronisé au moins à 2, dans au moins 2 des 3 rôles de porteur, semi ou voltigeur.</p> <p>Des contraintes de temps: durée entre 1'30 et 2'30 Utilisation d'un espace orienté, varié et de la musique. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats, 2 essais peuvent être accordés, séparés de 20'. Seul le meilleur compte. Référence au code scolaire d'acroSPORT pour les figures et de gymnastique pour les éléments. A: 0,20 B: 0,40 C: 0,60 D: 0,80 E: 1</p>													
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION 0 à 9					COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE 10 à 20								
6 points	DIFFICULTÉ (figures et éléments)	NOTE: 0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6		
		POINTS: 2,2	2,4	2,6	2,8	3	3,2	3,4	3,6	3,8	4	4,2	4,4	2B,4C	
		FIGURES: 1A,5B	6B	5B,1C	4B,2C	3B,3C	1B,5C	6C	5C,1D	4C,2D	3C,3D	2C,4D			
8 points	EXECUTION (figures et éléments sur 6 pts) chacun est noté sur 1pt (montage et démontage sur 2 pts)	<u>figure statique</u>					<u>figure dynamique</u>					<u>élément</u>			
		fautes = -0,5 tenue fautes = -0,3 alignement, tremblements fautes = -0,2 correction -1 en cas de chute dans une figure ou dans un élément					amplitude réception correction					technique décalage / partenaire correction			
		mouvements hésitants réceptions lourdes au sol 0					mouvements fluides réceptions légères 1					mouvements conduits et contrôlés, en rythme (le porteur devient le seul porteur) 1,5 2			
4 points	COMPOSITION DE L'ENCHAÎNEMENT (utilisation de l'espace scénique et du monde sonore, nature et variété des liaisons, originalité)	espace exploité aux 2 tiers des temps morts, des élèves inactifs déplacements type gymnique utilisation de 2 éléments différents pour réaliser les liaisons 0					1,5					espace exploité dans son ensemble continuité des enchaînements (entre figures et liaisons) synchronisation avec le support sonore déplacements variés et en rythme (gym et/ou choré) utilisation de 3 éléments différents pour réaliser les liaisons 2		4	
2 points	JUGE (positionnement d'un niveau de prestation attitude)	repère et différencie les exigences présentées (figures, éléments, liaisons) repère les fautes de placement (appuis interdits...) et de tenue (3") 0					0,5					repère la difficulté des figures et des éléments repère le niveau de composition de l'enchaînement 1		2	

Commentaire: un élève peut participer à des figures supplémentaires afin de permettre à ses partenaires de réaliser des prestations plus adaptées à leurs ressources sans être lui-même pénalisé par le niveau de difficulté plus bas puisqu'il ne choisit pas d'être noté dessus.
Sont appelés FIGURE toutes les "pyramides" d'acroSPORT, ÉLÉMENT tous les éléments (gymniques et acrobatiques) de gym, LIAISON les liens chorégraphiques entre les figures et les éléments.

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 3 Reproduire des formes singulières en jonglage, acrobatie, équilibre, les organiser pour les représenter au sein d'une pièce collective. Les élèves spectateurs apprécient la qualité de réalisation des différentes formes singulières.</p>		<p>En s'appuyant sur des éléments artistiques et scéniques simples pour suggérer un univers (époque, lieu), des personnages, des sentiments, des états, les candidats par groupe de 3, présentent un numéro collectif qui articule les différentes spécialités des arts du cirque: jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives. La durée du numéro est comprise entre 2' et 5'. La troupe présente son numéro, en utilisant des objets, des accessoires, des costumes, un support sonore. Elle dispose et met en piste son matériel pour investir et redéfinir en toute sécurité un espace d'environ 8m sur 8m. Deux leçons avant l'évaluation du numéro, les élèves réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisi). Un spectateur-lecteur observe un circassien à l'aide d'une fiche, le renseigne sur sa prestation et présente une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale du numéro sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la qualité de réalisation du circassien lors de l'évaluation.</p>		
Pts à affecter	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPÉTENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE
		De 0 à 9 points		De 10 à 14 points
6 points Construction du numéro Note collective	Composition : création collective et mise en piste	De 0 à 2,5 pts Le numéro est improvisé. L'organisation spatiale, temporelle est aléatoire et oublie les règles essentielles de présentation : orientation, prise en compte du public, ... La troupe s'appuie sur un élève pour mémoriser ou présenter son numéro.	De 3 à 4,5 pts Le numéro est construit : avec un début, un développement, une fin repérables. Il s'appuie sur une succession, juxtaposition de réalisations individuelles. L'espace et le temps sont utilisés dans leur intégralité. Chaque élève a mémorisé le filage et l'organisation du numéro.	De 15 à 20 points De 5 à 6 pts Le numéro est structuré dans le temps et l'espace, à partir d'une articulation des réalisations individuelles. Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur.
		De 0 à 3 pts La réalisation s'appuie sur une manipulation, une mobilisation des engins et des objets, timide, de faible amplitude, maladroite et aléatoire. Les équilibres et les acrobaties sont sommaires et peuvent être dangereux. La mobilité est réduite ou exagérée, avec une prédominance des appuis pédestres. La prise de risque est insuffisamment maîtrisée.	De 3,5 à 5,5 pts L'élève reproduit dans son numéro des formes techniques simples apprises et stabilisées, bien spécifiques à l'activité. Dans chacun des arts du cirque, il choisit judicieusement, au regard de ses possibilités, une forme qu'il maîtrise. La prise de risque est assumée dans les figures d'acrobaties et les déplacements sur engins précaires.	De 6 à 7 pts L'élève utilise l'espace, le temps et l'énergie pour explorer des formes et des techniques originales et personnelles (2). La motricité et les formes sont précises et choisies judicieusement. Il prend des risques spectaculaires mais calculés et joue sur la rupture et la reconstruction de l'équilibre.
11 points Réalisation Interprétation	Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque 7 points	De 0 à 1,5 pts Interprétation extrêmement limitée L'élève présente une hyper activité exubérante, désordonnée ou, au contraire une timidité liée à l'appréhension de l'échec face à un public. L'interprétation est sommaire, assortie de gestes parasites. L'élève est concentré sur son numéro, son attention est centrée sur les objets pour ne pas les faire chuter.	De 2 à 3 pts Interprétation ponctuelle L'interprétation est perçue comme nécessaire. Elle est possible grâce à une plus grande maîtrise des numéros. L'élève assume sa présence sur scène sans tomber dans le mime, la parodie, la reproduction du réel. L'engagement est serein.	De 3 à 4 pts Interprétation continue et convaincante L'élève ne décroche pas de son rôle, de son personnage. Il choisit les traits corporels significatifs du personnage qu'il présente et les préserve dans la mise en œuvre. Il reste concentré, convaincant. L'attention du spectateur est retenue par des effets simples, images fortes : regard, silence, arrêt, immobilité, position.
3 points Spectateur Lecteur Note individuelle	Appréciation de la qualité de réalisation des différentes formes singulières	0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas à l'interprète - Apprécie la réalisation des figures proposées par le circassien de façon binaire (exemples: « beau/pas beau » « facile /difficile ») sans argument. Ces jugements ne permettent pas d'améliorer la production.	1,5 à 2 pts Proposition sur un élément précis source de transformations de la réalisation du circassien - Apprécie la réalisation des figures proposées par le circassien à travers critères de virtuosité (3) ou d'originalité (4) ... Il guide le circassien pour les mettre en valeur ou améliorer la réalisation.	2,5 à 3 pts Propositions concrètes pour une amélioration de la prestation du circassien - Le spectateur-lecteur repère les formes singulières dans leur virtuosité (2) et leur originalité (4) et guide le circassien pour les mettre en valeur ou améliorer la réalisation.

- (1) Les élèves présentent leur numéro. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront le modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.
- (2) Par exemple, il est capable de préserver les formes de jonglage en modifiant des formes corporelles simples : avancer, reculer, s'asseoir, tourner sur soi...etc
- (3) Exemple de critères de virtuosité : amplitude des lancers, nature et qualité des appuis, qualité de la surface sur laquelle ils se trouvent...
- (4) Exemple de critères d'originalité: choix des objets, détournement de leurs usages conventionnels, originalité de leur trajectoire dans l'espace et autour du corps.

COMMENTAIRES :

(2) L'acquisition des savoir-faire fondamentaux liés aux différentes techniques circassiennes se réalise dans une perspective artistique qui privilégie les dimensions créatives et poétiques, dénuée de technicisme. Au regard des conditions d'enseignement et des représentations des élèves, « reproduire des formes singulières », est à entendre comme l'appropriation et la sélection de savoir-faire et de techniques dans une recherche de singularité.

Vous trouverez quelques pistes de travail à explorer pour permettre aux élèves de construire cette singularité, dans les différents arts du cirque.

Jonglerie : jongler consiste à lancer, manipuler, rouler ou faire virevolter des objets. La variété et la diversité des trajectoires possibles constituent un premier axe de recherche avec les élèves. Par exemple, l'exploration des trajectoires suppose de confronter l'élève au travail des colonnes, cascades, jets, mais aussi, d'envisager un travail au sol, à base de roulements....

Divers paramètres peuvent être envisagés pour créer de l'originalité et/ ou de la virtuosité :

- la nature et le choix des objets : forme, taille, volume, propriétés, symbolisme, matière, nombre.
- le type d'actions mis en œuvre, leurs déplacements (dans l'espace avant, latéral, arrière du candidat), et/ou leur amplitude.
- la trajectoire des objets dans l'espace et autour du corps.
- les mouvements de l'objet : rotation, translation, spirale enroulement, percussion, arrêt, amorti, rebond.

. Le jonglage est aussi un travail d'illusion, de manipulation, de circulation et disparition d'objets qui nécessite l'acquisition d'habiletés fines. Il fait appel à des qualités de coordination, latéralisation, dissociation très fines et essentielles aux progrès des élèves. Pour impressionner, surprendre, étonner : le circassien utilise des parties du corps variées pour lancer, attraper, produire des rebonds ou arrêts : pieds, genoux, coudes, épaule, nuque...

. Enfin, le jonglage n'est pas qu'une activité individuelle, il réclame la circulation et le partage d'objets entre les circassiens. Une recherche autour des échanges, passings, pickings et autres « vols » d'objets est primordiale.

Équilibre : Il s'agit pour le circassien de jouer avec le déséquilibre et le retour à l'équilibre : la question du risque et de la chute organise le travail de l'équilibriste qui cherche à reculer sans cesse les limites de l'équilibre pour mieux y revenir. Le travail des équilibres au cirque ne se limite pas à la longueur du déplacement effectué sans chute ou à la durée maintenue de la stabilité, même si elles s'avèrent souvent premières pour les élèves. La recherche de l'empilement ou du travail en hauteur est une piste particulièrement prometteuse et appréciée des élèves, mais la recherche peut aussi se nourrir d'un jeu sur la diversité et le nombre d'appuis utilisés (pieds, mains, genoux, fesses, dos...). Comme au jonglage, le travail des équilibres fait appel à des qualités de coordination, latéralisation, dissociation, notamment entre les membres inférieurs et le reste du corps qui peut alors s'engager dans d'autres actions, expressions...

Acrobatie : Il peut être intéressant en cirque d'aborder l'acrobatie en explorant un répertoire sensiblement différent de la gymnastique : figures collectives, pirouettes, cascades, pyramides constituent une première entrée dans l'acrobatie au cirque. Cette question est également à envisager à travers des productions d'équilibres collectifs : la construction d'équilibres précaires par opposition, traction, dans les contrepoids et appuis complémentaires. Mais elle ne se résume pas à la réalisation de pyramides collectives ou de figures statiques à 2, 3. C'est dans la recherche de production d'effets collectifs à partir de figures simples : roulades, roues, sauts réalisés en inversion, symétrie, addition; dans l'enchaînement de figures individuelles ou collectives en jouant sur les procédés : cascade, canon, répétition... (par exemple: roulades chinoises, chari-vari, saute-mouton) ou encore dans la réalisation de figures dynamiques. Un travail sur le regard, le rythme, l'enchaînement des figures ou leur exécution originale peut être privilégié. Enfin, l'acrobatie au cirque, dans une exploration inhabituelle des agrès traditionnels (mini trampolines, cordes, chaises, éducgym, blocs mousses...) ouvre maintes perspectives.

BAC PRO : ARTS DU CIRQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 4 : Construire une pièce collective à partir des différents arts du cirque pour la présenter, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.</p>		<p>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent un numéro en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque: jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat) La troupe mixte (si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes, même très simples : nez, masque, gants, chapeau, chaussettes. Elle articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle se réapproprie l'espace disponible (environ 12m -12m) en délimitant sa piste, en disposant son matériel, en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée. La durée du numéro est comprise entre 3' et 6'. La troupe et le spectacle ont un nom, une affiche et un programme spécifiant la trame, le canevas de la pièce. Deux leçons avant l'évaluation du numéro, les circassiens réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisi). Chacun observe le numéro à l'aide d'une fiche, et renseigne la troupe sur la prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale du numéro sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la qualité de composition lors de l'évaluation.</p>		
Pts à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		
		De 0 à 9 points	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
			De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
6 points	<p>Composition : création collective et mise en piste</p>	<p>De 0 à 2 pts Le numéro témoigne d'une organisation spatiale et temporelle aléatoire et approximative. L'ensemble relève davantage d'une juxtaposition de séquences individuelles, répétitives et monotones. Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals. La présentation reste majoritairement frontale, statique.</p>	<p>De 2.5 à 4 pts Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé de formation, orientation, procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix et l'utilisation des objets sont en lien avec le propos. La présentation se déroule sur un rythme soutenu et continu.</p>	<p>De 4,5 à 6 pts Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets...) La troupe utilise volontairement des procédés de composition (unisson, canon, inversion, ...). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur, à différents niveaux (du sol à un espace aérien). Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur.</p>
<p>Construction du numéro</p> <p>Note collective</p>		<p>De 0 à 0.5 pt Le titre et l'affiche sont plaqués, ils n'illustrent ni ne suggèrent le spectacle. Le programme aborde sommairement les numéros et leur articulation. Quelques accessoires sont oubliés ou mal positionnés. Cette préparation approximative occasionne des contre temps dans la réalisation du numéro.</p>	<p>De 1 à 1.5 pts Le titre éclaire et initie le spectateur. L'affiche a fait l'objet d'une recherche esthétique originale. Le programme présente les artistes et leurs numéros, il indique la logique de construction du spectacle. La disposition des accessoires et du matériel est anticipée au début de la pièce.</p>	<p>De 1.5 à 2 pts Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur les mots, le sens. Le programme et l'affiche reflètent un parti pris esthétique. La disposition des accessoires et du matériel est minutieusement anticipée, elle prend en compte l'évolution chronologique et spatiale des numéros.</p>
2 points	<p>Écriture de la pièce</p>	<p>Le projet</p>		

<p>9 points</p> <p>Réalisation Interprétation</p>	<p>Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque</p> <p>4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 pts L'élève reproduit des exercices simples appris et stabilisés. En fonction d'une connaissance de lui, juste et judicieuse, il approfondit des techniques dans deux arts du cirque dans lesquels il s'engagera lors de sa prestation. La prise de risque est minimale ou excessive.</p>	<p>De 2.5 à 3.5 pts Le candidat recherche l'originalité. Il s'engage dans les trois arts du cirque et place son coup de projecteur dans l'art du cirque où il excelle. La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée.</p>	<p>De 4 à 4.5 pts L'élève crée de nouvelles figures en combinant ou articulait plusieurs techniques et différents arts du cirque(1).Le passage individuel laisse apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée.</p>
	<p>Note individuelle</p> <p>Interprétation : l'engagement émotionnel et la prise de risque</p> <p>4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 pts Présence subie Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à des confusions : trous de mémoire, répétition. L'élève rencontre des difficultés à se décentrer de sa réalisation. Il recherche de l'aide sur les personnes bienveillantes du public.</p>	<p>De 2 à 3.5 pts Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée. Parfois il est déstabilisé, et peut décocher.</p>	<p>De 4 à 4.5 pts Présence engagée et convaincante continue L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation avec le spectateur par des effets de scènes simples. En cas de difficulté, il assure la continuité de son numéro par des techniques de réchappe anticipées.</p>
<p>3 points</p> <p>Spectateur Lecteur</p> <p>Note individuelle</p>	<p>Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition</p>	<p>0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas les compositeurs -Repère les formes spatiales : ligne, colonne, forme géométrique, lettre... - Apprécie l'utilisation de l'espace scénique en lien avec le thème, et propose le cas échéant des modifications.</p>	<p>1,5 à 2 pts Proposition sur un élément précis source de transformation de la composition - Apprécie les procédés de composition : unisson, répétition, canon... utilisés en lien avec le thème -Identifie les décalages spatiaux ou temporels entre les circassiens, par rapport à la trame du programme, et propose des solutions pour les supprimer</p>	<p>2,5 à 3 pts Propositions concrètes pour une amélioration de la composition - Repère les modules, pertinents en rapport avec le propos, l'univers. Fait des propositions argumentées pour éliminer, soustraire, les éléments superflus. - Débat à l'issue de la prestation de son impact émotionnel en lien avec le titre proposé.</p>

COMMENTAIRES :

Les élèves présentent leur numéro. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront le modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.

Par exemple, il est capable, de réguler son équilibre sur l'engin sans perturber la continuité du jonglage (mobilité jambes+ bassin indépendante du bust

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement) • Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements. 		
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3
		9	10	20
12 Pts	ÉLABORATION DE L'ÉCHANGE (rapport à l'espace et au temps)	Le candidat commence à éloigner son adversaire du centre du terrain, mais les trajectoires restent relativement hautes, peu variées. Les volants sont rarement accélérés.	Lorsqu'il est en situation favorable, souvent non provoquée, le candidat tente de conclure l'échange en utilisant l'un de ces trois principes : jouer loin de l'adversaire ou lui imposer une direction de déplacement difficile, le faire reculer par exemple, ou jouer sur son revers.	Le candidat parvient à construire le gain de l'échange en utilisant plus systématiquement plusieurs des modalités précédentes. La rupture peut alors se produire par une nette accélération du volant.
	PLACEMENT DÉPLACEMENT REPLACEMENT	Le candidat assure régulièrement le renvoi du volant lorsque le déplacement imposé par l'adversaire est très limité dans l'espace (1 pas ou deux au maximum) et lui offre un temps de préparation et de déplacement assez long (volants lents).	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements latéraux ou en profondeur qui lui permettent parfois de tenir l'échange sur une ou deux frappes de défense.	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements qui lui permettent souvent de « tenir » l'échange sur plusieurs frappes de défense
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores		
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées	La rencontre est remportée grâce à des occasions de rupture non provoquées mais souvent exploitées	La rupture est assez régulièrement recherchée et exploitée tout au long de la rencontre

BAC

PROFESSIONNEL : BADMINTON

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement). • Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements. 		
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		9	10	20
4 Pts	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification.	Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement.	Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.
8 Pts	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES	Le candidat cherche régulièrement à éloigner son adversaire du centre du terrain. Il utilise une arme prioritaire pour rompre (jouer fort ou jouer loin de l'adversaire). Le candidat peut défendre au mieux sur une seule attaque adverse. Les changements de direction sont facteurs de déséquilibres même dans des phases de jeu sans grande pression.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque. Les trajectoires, courtes et longues, se tendent et obligent l'adversaire à se déplacer rapidement. Plusieurs modalités de rupture sont utilisées (ex : jouer loin de l'adversaire, jouer fort, jouer vers le bas). Les placements sous le volant et déplacements vers le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression.	Même en situation défavorable, le candidat recherche la création d'une situation favorable (ex : défense courte croisée) Le candidat modifie sa prise en l'adaptant au type de frappe. Les volants sont pris tôt (joués haut) Les déplacements spécifiques sont acquis quelque soit leur direction dans les moments d'équilibre du rapport de force. Des changements de rythme apparaissent.
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores		
		Le gain du point s'obtient le plus souvent par une erreur grossière adverse ou une première attaque smashée.	Le gain du point s'obtient après une construction sur plusieurs coups.	Le gain de la rencontre s'obtient à la suite de renversements possibles du rapport de force (neutralisation puis reprise d'initiative)

Annexe

CAP-BEP : BASKET- BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du basket, la 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DÉGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	à 20 points
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;">En attaque (3 points)</p> <p style="text-align: right;">En défense (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p> <p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p> <p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués)</p>			
12 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 pts)</i></p> <p><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 pts)</i></p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerne si la balle arrive dans son espace de jeu.</p> <p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînement d'actions simples. PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle ; capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. NPB : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme). Défenseur : gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.</p>	<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...) PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. Défenseur : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : BASKET - BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par exclusion temporaire de 1' 30". <p>(1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		De 0 point	à 9 pts	De 10 points	à 14 pts
10 points	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i></p> <p style="text-align: right;">En attaque (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition)</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 pts) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p>	<p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>	
10 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>En attaque : (6 pts) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i></p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p>	
	<p>En défense : (4 pts) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque /défense</i></p>	<p>PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p>	<p>PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p>	<p>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et à l'opposé, va au rebond offensif). Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).</p>	

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 3 Produire la meilleure performance sur une série de courses, se préparer et répartir son effort grâce à une gestion raisonnée de ses ressources.</p>		<p>En demi-fond, chaque élève réalise 3 courses de 500m (récupération de 10mn maximum) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250m Le temps cumulé compte pour 75 % de la note. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 25%.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts							
15/20	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles)</p> <p>Exemple : une fille réalise 7mn01 Sa note est 9.75 / 15 (ou 13 / 20)</p>	Note / 20	Note / 15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons
		01 0.75		12.00	8.50	10	7.5	7.56	6.00	16	12	6.26	5.03
		02	1.5	11.25	8.20	11	8.25	7.38	5.49	17	12.75	6.21	4.58
		03	2.25	10.50	7.50	12	9	7.20	5.38	18	13.5	6.16	4.53
		04	3	10.20	7.20	13	9.75	7.03	5.27	19	14.25	6.11	4.48
		05	3.75	9.50	6.50	14	10.5	6.47	5.17	20	15	6.06	4.45
		06	4.5	9.24	6.40	15	11.25	6.31	5.08				
		07	5.25	8.59	6.30								
		08	6	8.37	6.20								
09	6.75	8.15	6.10										
03/20	<p>Répartition de l'effort Différence des deux temps extrêmes réalisés Exemple un élève réalise 2.18 - 2.21 - 2.23 : Les deux temps extrêmes sont compris dans une fourchette de 5" (2.18 et 2.23) = 2pt</p>	<p>La fourchette des deux temps extrêmes est de 10" à 15"</p> <p>01pt</p>				<p>La fourchette des deux temps extrêmes est de 5" à 9"</p> <p>02 pts</p>				<p>La fourchette des deux temps extrêmes est de 00" à 4"</p> <p>03 pts</p>			
02/20	<p>Préparation et récupération</p>	<p>01 pt</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 				<p>1,5 pt</p> <ul style="list-style-type: none"> Dans son 1er échauffement, Intègre des allures de son 500 m Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve Récupération active immédiatement après l'effort (marche) 				<p>2 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure sur plusieurs dizaines de m avant le 1^{er} départ Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2nd et 3^{ème} 500m 			

BAC PROFESSIONNEL : COURSE DE DEMI-FOND

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
NIVEAU 4 Pour produire la meilleure performance, se préparer et récupérer efficacement de l'effort sur une série de courses dont l'allure est anticipée		En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 mn maximum entre chaque course), chronométrées par un enseignant à la seconde. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m. Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m. Le temps cumulé (somme des 3 temps réalisés) compte pour 70 % de la note de l'épreuve. La préparation et l'écart au projet (somme des 2 écarts temps visés / temps réalisés) comptent pour 30%.								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU4 EN COURS D'ACQUISITION De 00 à 09 pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 pts					
14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
		0.7	10.50 8.05		7	7.20 5.14		11.2	6.55 4.29	
		1.4	10.20 7.38		7.7	7.03 5.05		11.9	5.47 4.24	
		2.1	9.50 7.11		8.4	6.47 4.56		12.6	5.41 4.19	
		2.8	9.24 6.49		9.1	6.31 4.48		13.3	5.35 4.15	
		3.5	8.59 6.28		9.8	6.17 4.40		14.0	5.30 4.10	
		4.2	8.37 6.10		10.5	6.03 4.34				
		4.9	8.15 5.53							
		5.6	7.56 5.37							
6.3	7.38 5.24									
02/20	Préparation et récupération	1pt <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 			1,5 pt <ul style="list-style-type: none"> Dans son 1er échauffement, Intègre des allures de son 500 m Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve Récupération active immédiatement après l'effort (marche) 			2 pts <ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure sur plusieurs dizaines de m avant le 1^{er} départ Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2nd et 3^{ème} 500m 		
04/20	Anticipation de l'allure Écart au projet (barème mixte)	Note / 4	Écart en secondes Barème mixte		Note /4	Écart en secondes Barème mixte		Note / 4	Écart en secondes Barème mixte	
		0,4	20		2	9		3,2	4	
		0,8	16		2,4	7		3,6	3	
		1,2	13		2,8	5		4	2	
		1,6	11							

EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Le temps prédit avant la première course 1'43". Temps réalisé 1'44" **Écart : 1"**
 Le temps prédit avant la deuxième course 1'49". Temps réalisé 1'52" **Écart : 3"**
 Temps réalisé lors de la troisième course 1'45"

Notation :

Temps cumulé : 1'44" + 1'52" + 1'45" = 5'21" 6.3 Pts / 14
Écart prédiction / réalisation 1" + 3" = 4" 3,2 Pts / 4

Candidate fille :

Le temps prédit avant la première course 2'15". Temps réalisé 2'18" **Écart : 3"**
 Le temps prédit avant la deuxième course 2'18". Temps réalisé 2'15" **Écart : 3"**
 Temps réalisé lors de la troisième course 2'12"

Notation :

Temps cumulé : 2'18" + 2'15" + 2'12" = 6'45" 8.4 Pts / 14
Écart prédiction / réalisation 3" + 3" = 6" 2,4 Pts / 4

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
NIVEAU 3 Se préparer et réaliser la meilleure performance sur une course longue de haies, en franchissant la série d'obstacles sans piétiner		L'épreuve se déroule en 1 parcours de 200 mètres haies. L'élève part avec ou sans starting-blocks mais le départ est commandé. Chaque 200 haies comprend 8 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1 ^{ère} haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 30 m. Hauteur des haies : 70 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons (possibilité pour les élèves en difficulté de prendre des haies de 64 cm pour les filles et 76 cm pour les garçons. (Dans ce cas, la performance réalisée notée sur 15 points est diminuée de 2 points) Le temps réalisé sur le parcours compte pour 75 % de la note. L'échauffement (Compétence Méthodologique 1 : s'engager avec lucidité) et la gestion de la course inter-obstacles comptent pour 25%.												
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts								
		Note / 20	Note / 15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	
15/20	Temps réalisé sur le 200 m haies (barème différencié garçons - filles)	01	0.75	54.5	48.7	10	7.5	45.4	39.1	16	12	39.9	34.5	
		02	1.5	53.5	47.6	11	8.25	44.5	38.3	17	12.75	39.1	33.8	
		03	2.25	52.5	46.4	12	9	43.6	37.4	18	13.5	38.1	33.2	
		04	3	51.5	45.7	13	9.75	42.6	36.6	19	14.25	37.2	32.6	
		05	3.75	50.5	44.2	14	10.5	41.7	35.9	20	15	36.4	32.1	
		06	4.5		49.5	43	15	11.25	40.8	35.1				
		07	5.25		48.5	42.1								
		08	6		47.4	41								
		09	6.75		46.4	40.1								
03/20	Franc Franchir sans piétiner	Le nombre d'appuis inter haies oscille sur tout le parcours à + 3 appuis 01 pt				Le nombre d'appuis inter haies jusqu'au 5ème obstacle n'est pas identique et oscille à + 2 appuis sur tout le parcours 02 pts				Le nombre d'appuis inter haies jusqu'au 5ème obstacle est identique puis le nombre d'appuis inter haies oscille à +1 appui 03 pts				
02/20	Préparation	1 pt <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 				1,5 pt <ul style="list-style-type: none"> Dans son échauffement, Intègre des allures de son 200 m Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve 				2 pts <ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure du départ jusqu'à la 1^{er}/2^{nde} haie Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. 				

Exemples :

	Nombre d'appuis							Note Franchir sans piétiner / 3 pts
	1 ^{er} intervalle Inter haies	2eme intervalle	3eme intervalle	4eme intervalle	5eme intervalle	6eme intervalle	7eme intervalle	
Exemple 1	14	14	14 14 15			15 15		3 pts
Exemple 2	14	14	14 15 15			16 16		2 pts
Exemple 3	15	15	15 17 18			16 16		1 pts

BAC PRO : COURSE DE HAIES

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 4 Se préparer et réaliser la meilleure performance sur une course longue de haies, en limitant la perte de vitesse liée au franchissement des obstacles.</p>		<p>L'épreuve se déroule en 1 parcours de 250 m plat (un seul essai) et 1 parcours de 250 mètres haies . L'élève part avec ou sans starting-blocks mais le départ est commandé. Chaque 250 haies comprend 10 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1^{ère} haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 40 m. Hauteur des haies : 70 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons (possibilité pour les élèves en difficulté de prendre des haies de 64 cm pour les filles et 76 cm pour les garçons. (Dans ce cas, la performance réalisée notée sur 15 points est diminuée de 2 points) Le cumul des temps réalisés sur les deux parcours compte pour 75 % de la note. En cas de chute sur le 250 m haies une deuxième tentative est proposée à l'élève.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 pts							
		Note / 20	Note / 15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons
15/20	Cumul des temps réalisés sur le 250 m plat et le 250 m haies (barème différencié garçons - filles)	01	0.75	120	107.8	10	7.5	102.5	91.2	16	12	92	81.3
		02	1.5	118	105.9	11	8.25	100.7	89.5	17	12.75	90.4	79.8
		03	2.25	116	104	12	9	98.9	87.9	18	13.5	88.8	78.3
		04	3	114	102.1	13	9.75	97.1	86.1	19	14.25	87.2	76.8
		05	3.75	112	100.2	14	10.5	95.4	84.5	20	15	85.6	75.3
		06	4.5	110	98.3	15	11.25	93.7	82.9				
		07	5.25	108.1	96.5								
		08	6	106.2	94.7								
		09	6.75	104.3	92.9								
03/20	Indice de franchissement Différence entre le temps réalisé sur le 250 m plat et le 250 m haies	La différence des temps est comprise entre 5'' et 10'' 1pt				La différence des temps est comprise entre 4.9'' et 3.1'' 2 pts				La différence des temps est inférieure ou égale à 3'' 3 pts			
02/20	Échauffement	<ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 1 pt				<ul style="list-style-type: none"> Dans son échauffement, Intègre des allures de son 250 m Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve 1,5 pt				<ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure du départ jusqu'à la 1^{er}/2nde haie Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. 2 pts			

Annexe

CAP BEP : COURSE DE RELAIS-VITESSE

COMPÉTENCES ATTENDUES				PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE														
NIVEAU 3 Pour produire la meilleure performance, coordonner les vitesses de course du donneur et du receveur et assurer une transmission valide dans une course sécurisée.				1. Chaque élève réalise un 50 mètres départ en starting-blocks commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles). 2. Les équipes de relais (1) effectuent chacune 2 parcours de 4 x 50 mètres , départ en starting-blocks commandé. Lors de la 2 ^{ème} tentative les coureurs changent de place de la façon suivante : le poste 1 passe au 2, le poste 4 passe au 3 et réciproquement. Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission). Chaque élève est noté selon les critères suivants : Pour 25 % sur sa performance sur 50 mètres individuel. Pour 25 % sur la différence entre la somme des temps réalisés sur 50 m. des 4 relayeurs, et le meilleur temps des 2 relais effectués. Pour 25 % sur la somme des 2 performances réalisées lors des 2 parcours de relais, dont l'un avec changement des postes 1-2/3-4. Pour 25 % sur l'échauffement avant l'épreuve, la récupération après l'effort, et la validation des zones de transmission														
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION								COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE								
		de 00 à 09 pts								De 10 à 20 pts								
05/20	Performance Individuelle sur 50m	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps) filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	
		11.0 9.9		0	0	9.5	8.1	1.3	05	9.0	7.6	2.5 10	8.4			7.0	4.0	16
		10.5 9.5		0.3	01	9.4	8.0	1.5	06	8.9	7.5	2.8 11	8.3			6.9	4.3	17
		10.2 9.0		0.5	02	9.3	7.9	1.8	07	8.8	7.4	3.0 12	8.2			6.8	4.5	18
		9.8 8.6	0.8		03	9.2 7.8		2.0	08	8.7	7.3	3.3 13	8.1			6.7	4.8	19
		9.6 8.3	1.0		04	9.1 7.7		2.3	09	8.6	7.2	3.5 14	8.0			6.6	5.0	20
									8.5	7.1	3.8	15						
05/20	Indice de transmission Différence entre le meilleur temps réalisé sur 4x50 mètres (2) et la somme des temps des 4 coureurs sur 50m	Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		
		0	0	T relais >+ 0.8														
		02	0.5	T relais > +0.4		10	2.5	- 1.0		16	4.0	- 1.6						
		04	1.0	même temps		12	3.0	- 1.3		18	4.5	- 1.8						
		06	1.5	- 0.4		14	3.5	- 1.5		20	5.0	> à – 2.0						
		08	2.0	- 0.8														
05/20	Performances sur 4X50m Temps cumulés des 2 4x50m , sans et avec changement de rôle (3)	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps) filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	
		77.0 63.8		0	0	74.0 61.8		1.3	05	71 59.8		2.5	10 67.4			57.0	4.0	16
		76.4 63.4		0.3	01	73.4 61	4 1.8		06	70.4	59.4	2.8 11			66.8	56.4	4.3	17
		75.8 63.0		0.5	02	72.8 61	0 1.8		07	69.8	59.0	3.0 12			66.2	55.8	4.5	18
		75.2 62.6		0.8	03	72.2 60	6 2.0		08	69.2	58.6	3.3 13			65.6	55.2	4.8	19
		74.6 62.2		1.0	04	71.6 60	2 2.3		09	68.6	58.2	3.5 14			65.0	54.6	5.0	20
									68	57.6	3.8	15						
05/20	Préparation avant l'épreuve et récupération après l'effort. Etre capable d'assurer une transmission valide (zone de transmission respectée)	Échauffement léger, étirements légers ou inexistant, pas ou peu de vérification de marques. Pas de récupération après les efforts				Échauffement pertinent, étirements présents mais succincts, peu de vérification de marques. Récupération après l'effort sous forme de trotting léger				Échauffement progressif, étirements appropriés, vérification des marques de passages. Récupération active après les efforts (étirements, trotting.)								
		1				1.5				2.5								
		Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise aucune ou une seule transmission valide.				Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise deux transmissions valides				Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise trois transmissions valides								
		1				1.5				2.5								

COMMENTAIRES

- Regrouper les élèves par rapport aux temps réalisés sur 50 mètres, et constituer des équipes de relayeurs de temps identiques. Ne pas chercher à faire des équipes équilibrées, plus les écarts sont importants et plus les régulations de vitesses sont difficiles à réaliser. Les équipes peuvent être mixtes
- Le temps du relais doit être inférieur à la somme des temps additionnés, ce qui traduit le temps gagné lors des 3 passages de témoin grâce au départ lancé.
- L'enseignant fait la somme des deux performances réalisées par la même équipe. Lors de la seconde prestation les rôles de relayeurs postes 1 et 4 sont échangés dans l'ordre avec les postes 2 et 3 .Le changement de rôles permet de vérifier la faculté de s'adapter à différentes places possibles dans un relais. (départ- arrivée, deuxième et troisième relais).

BAC PRO : COURSE DE RELAIS-VITESSE

COMPÉTENCES ATTENDUES						PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
NIVEAU 4 Pour produire la meilleure performance optimiser les vitesses de course du donneur et du receveur en assurant une transmission efficace et valide, grâce à un repérage et un code de communication stabilisés .						1. Chaque élève réalise un 50 mètres départ en starting-blocks commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles). 2. Les équipes de relais (1) effectuent chacune 2 parcours de 4 x 50 mètres , départ en starting-blocks commandé. Lors de la 2 ^{ème} tentative les coureurs changent de place de la façon suivante : le poste 1 passe au 2 et le poste 4 au 3 et réciproquement. Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Les zones de transmission et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10m d'élan , 20m de transmission). Chaque élève est noté selon les critères suivants : Pour 25% sur sa performance sur 50m individuel Pour 25% sur la différence entre la somme des temps réalisés sur 50m des 4 relayeurs et le meilleur temps des 2 relais effectués. Pour 25% sur la somme des 2 performances réalisées lors des 2 parcours de relais dont l'un avec changement des postes 1-2 / 3-4 Pour 25% sur la validité et l'efficacité des transmissions												
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION								COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE								
		de 00 à 9 pts				de 10 à 20 pts												
05/20	Performance Individuelle sur 50m Temps individuel sur 50 mètres	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	
		10.2 9.0		0	0	9.3	7.9	1.3	05	8.8	7.4	2.5 10	8.2		6.8	4.0	16	
		9.8 8.6	0.3		01	9.2 7.8		1.5	06	8.7	7.3	2.8 11	8.1		6.7	4.3	17	
		9.6 8.3	0.5		02	9.1 7.7		1.8	07	8.6	7.2	3.0 12	8.0		6.6	4.5	18	
		9.5 8.1	0.8		03	9.0 7.6		2.0	08	8.5	7.1	3.3 13	7.9		6.5	4.8	19	
		9.4 8.0	1.0		04	8.9 7.5		2.3	09	8.4	7.0	3.5 14	7.8		6.4	5.0	20	
05/20	Indice de transmission Différence entre le meilleur temps réalisé sur 4x50 mètres (2) et la somme des temps des 4 coureurs sur 50m					Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Écart en secondes T relais – T ind		
						0	0	- 0. 2										
						02	0.5	- 0. 4		10	2.5	- 1.3		16	4.0	- 1. 8		
						04	1.0	- 0. 8		12	3.0	- 1.5		18	4.5	- 2.0		
						06	1.5	- 1.0		14	3.5	- 1. 6		20	5.0	> à - 2.2		
05/20	Performances sur 4X50m Temps cumulés des 2 4x50m , sans et avec changement de rôle (3)	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	Temps filles	Temps garçons	Note / 05	Note / 20	
		75.8 63.0		0	0	72.8 61.0		1.3	05	69.8 59.0		2.5	10	66.2 55.8		4.0	16	
		75.2 62.6	0.3		01	72.2 60.6	6 1.5		06	69.2	58.6	2.8 11		65.6	55.2	4.3	17	
		74.6 62.2	0.5		02	71.6 60.2	2 1.8		07	68.6	58.2	3.0 12		65.0	54.6	4.5	18	
		74.0 61.8	0.8		03	71	59.8	2.0	08	68 57.6		3.3	13 64.4		64	54	4.8	19
		73.4 61.4	1.0		04	70.4 59.4	4 2.3		09	67.4	57.0	3.5 14		63.8	53.4	5.0	20	
05/20	Être capable d'assurer une transmission valide (4) Être capable d'assurer une transmission efficace (4)					Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise une transmission valide 0,5pt				Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise deux transmissions valides 1pt				Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise trois transmissions valides 2pts				
						Transmission réalisée sans tampon (5) mais avec un ralentissement net du receveur 1,5pt				Transmission réalisée avec un léger ralentissement du témoin 2,5pt				Transmission réalisée avec une synchronisation des vitesses des deux coureurs 3pts				

COMMENTAIRES

Régrouper les élèves par rapport aux temps réalisés sur 50 mètres, et constituer des équipes de relayeurs de temps identiques. Ne pas chercher à faire des équipes équilibrées, plus les écarts sont importants et plus les régulations de vitesses sont difficiles à réaliser. Les équipes peuvent être mixtes

Le temps du relais doit être inférieur à la somme des temps additionnés, ce qui traduit le temps gagné lors des 3 passages de témoin grâce au départ lancé.

L'enseignant fait la somme des deux performances réalisées par la même équipe. Lors de la seconde prestation les rôles de relayeurs postes 1 et 4 sont échangés dans l'ordre avec les postes 2 et 3 .Le changement de rôles permet de vérifier la faculté de s'adapter à différentes places possibles dans un relais. (départ- arrivée, deuxième et troisième relais).

Chaque coureur participe sur les deux parcours de 4x50m à trois charnières de relais

Deux relayeurs se tamponnent lorsqu'ils viennent au contact l'un de l'autre ou quand le donneur est obligé de ralentir pour ne pas dépasser le receveur

Annexe

CAP BEP : COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
Niveau 3 : Prévoir et conduire son déplacement en utilisant principalement des lignes de niveau 1 (chemin, route ...) pour s'engager dans une épreuve de course d'orientation en milieu connu dans le respect des règles de sécurité.	Le coureur doit réaliser, seul ou en binôme, un parcours de son choix, composé de 8 postes, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km ² , pour un circuit d'environ 2,5 km. 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé connu. 14 balises sont de niveau 1 et 10 balises de niveau 2. Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère. Pendant 5 minutes le candidat devra choisir 8 postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. Toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.					
Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9		COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE (10 à 20)			
Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte 10 pts	0 poste trouvé	1 à 2 postes trouvés	3 à 4 postes trouvés	5 à 6 postes trouvés	7 postes trouvés	8 postes trouvés
	0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
	+ 0,5 Pt par poste de niveau 2 trouvé					
	Temps + 6 min	Temps + 3 min	Respect du temps T	Temps -3 min Et 8 postes trouvés	Temps -6 min Et 8 postes trouvés	Temps -8 min Et 8 postes trouvés
Évaluation de la vitesse de course 6 pts	0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
Temps + 10 minutes = l'élève est disqualifié.						
Renseignement du carton de contrôle 2 pts	Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée et a poinçonné les postes trouvés.		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par écrit.		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par symboles IOF.	
	1 point		1,5 point		2 points	
Analyse de son parcours 2 pts	le candidat retrace son parcours avec hésitation et une description très approximative.		le candidat retrace son parcours avec méthode.		le candidat retrace son parcours avec précision et indique sur au moins 2 choix d'itinéraire, ses points d'attaque, point(s) de passage et ses lignes d'arrêt.	
	1 point		1,5 point		2 points	

COMMENTAIRES : Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle ou en binôme.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants :

- conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves,...etc)
 - Mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives,...etc)
 - Il est possible d'introduire d'autres postes sans valeur, donc non pris en compte, pour augmenter l'incertitude, l'activité de recherche personnelle et la présence d'un plus grand nombre d'élèves sur le parcours.
 - Des adaptations des temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort,...)
 - Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise).
 - Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche.
- Les symboles IOF (international orientering fédération) caractérisent l'élément caractéristique du poste et sa position par rapport à celui-ci

BAC PROFESSIONNEL : COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>Niveau 4 : Construire son itinéraire, adapter son déplacement en utilisant des lignes de niveau 1 et 2 (sentier, fossé ...) et gérer ses ressources pour réaliser la meilleure performance en milieu boisé et partiellement connu, dans le respect des règles de sécurité.</p>	<p>Le coureur doit réaliser, seul ou en binôme, un parcours de son choix, composé de 8 postes, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km. 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé partiellement connu. 14 balises sont de niveau 2 et 10 balises de niveau 3. Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère. Pendant 5 minutes le candidat devra choisir 8 postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. Toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>					
Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9		COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE (10 à 20)			
Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte 10 pts	0 poste trouvé	1 à 2 postes trouvés	3 à 4 postes trouvés	5 à 6 postes trouvés	7 postes trouvés	8 postes trouvés
	0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
	+ 0,5 Pt par poste de niveau 3 trouvé					
Évaluation de la vitesse de course 6 pts	Temps + 6 min	Temps + 3 min	Respect du temps T	Temps -3 min Et 8 postes trouvés	Temps -6 min Et 8 postes trouvés	Temps -8 min Et 8 postes trouvés
	0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
	Temps + 10 minutes = l'élève est disqualifié					
Renseignement du carton de contrôle 2 pts	Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée et a poinçonné les postes trouvés.		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par écrit		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par symboles IOF.	
	1 point		1,5 point		2 points	
Analyse de son parcours 2 pts	le candidat retrace son parcours avec hésitation et une description très approximative.		le candidat retrace son parcours avec méthode.		le candidat retrace son parcours avec précision et indique sur au moins 2 choix d'itinéraire, ses points d'attaque, point (s) de passage et ses lignes d'arrêt.	
	1 point		1,5 point		2 points	

COMMENTAIRES : Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle ou en binôme.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants :

- conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves,...etc)

- Mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives,...etc)

- Il est possible d'introduire d'autres postes sans valeur, donc non pris en compte, pour augmenter l'incertitude, l'activité de recherche personnelle et la présence d'un plus grand nombre d'élèves sur le parcours.

- Des adaptations des temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort,...)

- Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche.

- Les balises de niveau 3 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 2 (fossé, limite de végétation, talus...) pour leur recherche

Les symboles IOF (international orientering fédération) caractérisent l'élément caractéristique du poste et sa position par rapport à celui-ci

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : Moduler l'intensité et la durée de ses déplacements, en rapport avec une référence personnalisée, pour produire et identifier des effets immédiats sur l'organisme en fonction d'un mobile d'agir.</p>		<p>Le candidat doit choisir un objectif parmi les 2 qui lui sont présentés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme. Pour cela, le candidat doit identifier ce qu'il vise comme étant « le bon usage de soi » au sein d'un contexte de vie singulier.</p> <p>Les 2 objectifs sont :</p> <p>Objectif 1 : Développer une santé physiologique personnelle optimale</p> <p>Objectif 2 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à l'affinement de la silhouette</p> <p>Dans le cadre du protocole d'évaluation, le candidat doit donc réaliser un extrait d'une séance d'entraînement intégrant une entrée dans l'activité et des efforts (déplacements en course ou en course/marche) d'une durée de 15 à 20 minutes (y compris les temps de récupération). Des repères sonores ou visuels externes sont régulièrement annoncés aux candidats au cours de leur entraînement (par exemple : annonce de chaque minute de l'entraînement, utilisation possible d'un cardio-fréquencemètre...): Il est demandé au candidat de construire et de réaliser une partie de la séance d'entraînement. Au minimum 2 changements d'allures au cours de cet effort sont attendus. La charge des entraînements proposés (distances, intensités, récupération), et qui intègre la partie conçue par le candidat, est indiquée dans le protocole d'évaluation du projet pédagogique de l'établissement, présenté à la commission académique des examens.</p> <p>Il est donc exigé du candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qu'il conçoive une partie de sa séance d'entraînement et qu'elle soit intégrée à l'autre partie présentée dans le protocole d'évaluation de l'établissement - qu'il justifie par oral ou par l'écrit l'objectif poursuivi par un motif d'agir personnel - qu'il exprime par oral ou par l'écrit les sensations qu'il identifie au regard de la charge de travail effectivement réalisée - qu'il intègre des allures de course relatives aux types efforts exigées par l'objectif choisi et qu'il doit avoir expérimentées au cours de sa préparation à cette épreuve. 		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 3 NON ATTEINT	Niveau 3 ATTEINT	
4 points	CONCEVOIR	Le candidat ne sait pas justifier le choix de son objectif. La partie de séance qu'il a construite n'est pas en relation avec l'objectif visé. De 0 à 1,5 point	Le candidat justifie globalement le choix de son objectif. La partie de séance qu'il a construite est en relation avec l'objectif visé. De 2 à 3 points	Le candidat exprime précisément pourquoi il a choisi cet objectif et le met en relation avec un contexte de vie personnel. La partie de séance qu'il a construite est en relation étroite avec l'objectif visé et avec son motif d'agir personnel. 3,5 ou 4 points
13 points	<p>PRODUIRE Respect des caractéristiques du registre sollicité</p> <p>Respect des allures annoncées</p> <p>et</p> <p>Statut de l'effet corporel</p>	<p>L'élève reproduit partiellement les séries sans respecter précisément les contraintes du contrat (distances, temps de récupération, tout est approximatif).</p> <p>Il ne contrôle pas systématiquement ses allures de déplacement après chaque séquence de travail.</p> <p>La production de forme est incomplète et ne produit que des effets inappropriés à l'objectif visé. de 0 à 6,5 points</p>	<p>Applique et respecte les principes relatifs à l'objectif visé.</p> <p>La majorité de ses séquences d'effort respectent les allures de déplacement prévues.</p> <p>De la reproduction de forme à la production d'effets. de 7 à 10 points</p>	<p>Régule précisément son engagement en fonction de ses sensations et de repères externes en relation à l'objectif visé.</p> <p>Les allures des déplacements sont très majoritairement fidèles à celles prévues.</p> <p>les formes gestuelles permettent de viser une production volontaire d'effets, relatifs à l'objectif visé. de 11 à 12 points</p>
3 points	ANALYSER Analyse et perception des effets. (de l'émotion au ressenti)	L'irrégularité des allures dans les séries ne permet pas une analyse pertinente du travail fourni. Un ou 2 items pour identifier un état émotionnel global. 0 ou 1 point	Les effets corporels sont identifiés mais perçus et interprétés en terme de sensations de façon exagérée (Loi du « tout ou rien »). Par exemple, sur une échelle de ressenti, l'élève se positionne souvent aux extrêmes. 2 points	L'élève décrit plus précisément les sensations perçues en utilisant une terminologie plus adaptée. Les effets corporels commencent à être interprétés en terme de ressentis, d'abord isolément (essoufflement, perte d'amplitude de la foulée, tension ou fatigue musculaire localisée ...) puis mis en relation avec les efforts qu'il produit. 3 points

BAC PROFESSIONNEL : COURSE EN DURÉE

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>NIVEAU 4 : Prévoir et réaliser une séquence de courses en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition...) pour produire sur soi des effets différés liés à un mobile personnel.</p> <p><u>Schéma de principe</u></p> <p>(Ex : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute)</p> <p>Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.</p>		<p>L'épreuve se réalise dans un dispositif permettant à chacun de courir en aller-retour à partir d'une balise de référence, à des vitesses allant de 5 à 18 km/h. D'autres balises seront installées pour marquer les vitesses de 5 km/h à 18 km/h. La règle impose à tous les coureurs de repasser à chaque minute dans une zone autour de la balise de référence (5m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.</p> <p>Le candidat doit construire en début de leçon le projet de <u>sa séance d'entraînement</u>, prévue sur un temps de 30 minutes. Il devra choisir, parmi les trois objectifs proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme :</p> <p>Obj. 1 : Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances.</p> <p>Obj. 2 : Développer un état de santé de façon continue.</p> <p>Obj. 3 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à la perte de poids.</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise l'objectif choisi et construit sa séance en conséquence. Il indique, les temps et des intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, et ses sensations, avant de commencer l'épreuve. Ses temps de course ou de récupération seront toujours un multiple de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant les 30 minutes.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève ses retards et ses avances ainsi que les fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence et éventuellement lui rappelle son projet. Pour contrôler ses allures, l'élève ne bénéficie que d'une seule information sonore : un coup de sifflet toutes les minutes.</p> <p>Puis, à l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées en course, des retards et des avances à la balise de référence relevés par son camarade, et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de son entraînement. Il explique éventuellement les écarts entre projet et réalisation. Il situe en conclusion, cette séance dans l'ensemble de son programme d'entraînement (passé et à venir).</p> <p>La séance se déroule donc, après échauffement, en 2 temps de 30 minutes pour permettre le passage de 2 groupes d'élèves. Une fiche individualisée fait apparaître l'objectif personnel poursuivi, la VMA et permet l'écriture de cette séance d'entraînement, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour Évaluer, Concevoir et Analyser.</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 NON ATTEINT	NIVEAU 4 ATTEINT
07/20 Concevoir	et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps de course et intensités, en fonction de l'objectif annoncé. C'est évaluer l'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement.	Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport à l'objectif annoncé. L'ensemble des éléments de la séance est mal renseigné et/ou inadapts : objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadapts. Le candidat ne sait pas justifier ses choix. 0 à 3 points	Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix d'allures de course, de temps de récupération, adaptés à la VMA de l'élève et adaptés aux effets visés. Dans son commentaire, le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement et par ses sensations. 3,5 à 5 points
10/20 Pr	roduire un effort adapté à ses ressources et à son objectif (c'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu) c'est la partie révélatrice, quel que soit l'objectif retenu, de l'intégration d'allures de courses.	Le volume total de courses n'est réalisé qu'à 80 % de ce qui est annoncé. Les vitesses annoncées ne sont pas maîtrisées : plus de 10 passages (sur les 30) à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (plus de 5 m d'avance ou de retard ou de fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence). Les récupérations prévues sont mal contrôlées 0 à 4,5 points	Le volume total de course est réalisé ou moins à 90 % de ce qui était annoncé. les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 20 et 26 passages à la balise de référence (sur les 30) sont satisfaisants pour l'objectif 1 et 3. Entre 19 et 25 passages satisfaisants pour l'objectif 2. Les récupérations prévues sont réalisées. 5 à 7,5 points
03/20	Analyser de façon explicite sa prestation. C'est effectuer soi-même, après l'épreuve un bilan de ses réalisations puis répondre à la question : « que changer la semaine prochaine et pourquoi ? ».	Bilan sommaire ou partiellement erroné. Pas d'adaptation envisagée. 0 à 1 point	Bilan effectué. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique. 2 points
			Le projet et les éléments le composant, sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat. La séance est originale, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations. 5,5 à 7 points
			Le volume total de course est réalisé. Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 27 et 30 passages sont satisfaisants sur l'ensemble de l'épreuve pour l'objectif 1 et 3, entre 26 et 30 passages satisfaisants pour l'objectif 2. Les récupérations prévues sont réalisées. 8 à 10 points
			Bilan expliqué. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique. 3 points

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : Composer une chorégraphie collective à partir d'un thème d'étude proposé par l'enseignant, en faisant évoluer la motricité usuelle par l'utilisation de paramètres du mouvement (es pace, temps, énergie) pour la réaliser devant un groupe d'élèves dans un espace scénique orienté. Apprécier le degré de lisibilité du thème d'étude et l'interprétation des élèves danseurs.</p>		<p>Présenter une chorégraphie en groupe de 3 à 5 élèves Durée : 1'30 à 2'30, espace scénique et emplacement des spectateurs définis Deux leçons avant l'évaluation de la composition chorégraphique, les danseurs réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisis). Un spectateur-lecteur observe un danseur à l'aide d'une fiche, le renseigne sur sa prestation et présente une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale de la chorégraphie sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la chorégraphie ou l'interprétation du danseur lors de l'évaluation.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
8 points	<p>Composition (chorégraphe) - Lisibilité du thème d'étude et de son développement.....</p> <p>Construction de la chorégraphie - Construction d'une motricité singulière.... - Exploitation de l'espace scénique.....</p> <p>Note collective - Richesse des relations entre les danseurs (spatiales, temporelles, corporelles)</p>	<p>0 à 3,5 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - La présentation est incomplète, il manque une étape (début, développement ou fin) ou des éléments définissant la situation de référence. Évocation partielle ou quotidienne du thème. - L'élève met en jeu une motricité quotidienne et/ou stéréotypée. - L'orientation est frontale, et l'utilisation de l'espace scénique centrale. - Les comportements individuels sont juxtaposés 	<p>4 à 5,5 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - La composition possède une structure repérable : début, développement, fin. Le thème est évoqué avec un fil conducteur. - L'élève transforme ou enrichit une motricité quotidienne ou stéréotypée par l'utilisation d'un paramètre. - L'espace scénique est exploité dans 2 de ses dimensions. - Les actions des danseurs sont coordonnées de façon intermittente. 	<p>6 à 8 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le projet est organisé autour d'un ou deux principes de composition. Le traitement du thème est abordé de façon riche, diversifiée et/ou originale. - L'élève dépasse la motricité usuelle : deux à trois paramètres sont exploités. - L'espace scénique est exploité dans ses 3 dimensions en liaison avec le propos. - Coordination spatio-temporelle des actions grâce à l'acquisition de codes communs (vocabulaires, gestes, comptage...) et d'une qualité d'écoute.
9 points	<p>Interprétation (danseur) - Engagement moteur</p> <p>Note individuelle - Engagement émotionnel</p>	<p>0 à 4,5 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève réalise des mouvements globaux dont les trajets sont imprécis et restent dans l'espace proche. Il privilégie une motricité organisée autour de la verticalité. Il utilise majoritairement les membres supérieurs. - L'élève est hésitant, il récite : son interprétation est confuse (trous de mémoire, répétition involontaire), et assortie de gestes parasites 	<p>5 à 6,5 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève réalise des mouvements simples, mais amples aux trajets précis mobilisant des segments corporels variés. Il est capable de dissociation segmentaire simple (droite/gauche, haut/bas). La séquence présente au moins un contraste d'énergie. - L'élève est appliqué, concentré, il capte l'attention du spectateur de façon intermittente. 	<p>7 à 9 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève est capable de coordinations et dissociations segmentaires variées et originales. Il initie son mouvement par différentes parties du corps: tête, coude, genou, bassin. La séquence présente des contrastes d'énergie. - L'élève est engagé dans son rôle, son interprétation est convaincante. Son regard est posé, intentionnel. Il va au bout de sa gestuelle de façon intermittente ou permanente.
3 points	<p>Appréciation d'une chorégraphie (spectateur), à partir de la fiche - Apprécier le niveau de réalisation d'un danseur</p> <p>Note individuelle - Apprécier l'interprétation des danseurs</p>	<p>0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas l'interprète</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observe la réalisation de façon approximative. - Apprécie sans argument, de façon binaire l'interprétation du danseur. 	<p>1,5 à 2 pts Appréciation d'un point précis qui transforme la réalisation du danseur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observe la prestation d'un danseur de façon précise à travers un paramètre du mouvement. - Donne quelques indications précises sur le placement du regard du danseur. 	<p>2,5 à 3 pts Appréciations qui génèrent une amélioration nette de la prestation du danseur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observe la prestation d'un danseur à travers un ou deux paramètres du mouvement. Apprécie leurs utilisations par rapport au thème. - Apprécie l'interprétation du danseur par rapport au thème.

COMMENTAIRES :

(1) Les élèves présentent leur chorégraphie. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront la modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.

Concernant les rôles sociaux :

L'APSA danse abordée sous la forme de chorégraphie collective implique les élèves dans des rôles sociaux tout au long du cycle et dans les 3 registres d'apprentissage (composition, interprétation, appréciation). Il ne paraît pas pertinent de quantifier ces rôles de façon spécifique dans l'évaluation des registres de composition et d'interprétation.

Dans les rôles de **compositeurs-chorégraphes**, les élèves doivent faire des propositions, accepter celles des autres et trouver un compromis dans les choix retenus. Ceci implique confiance en soi, écoute des autres ...

En tant que **danseurs-interprètes**, ils doivent accepter de se « montrer » devant les autres, assumer le choix des danseurs du groupe et les erreurs éventuelles d'interprétation.

En revanche, le rôle de **spectateurs-lecteurs**, les appréciations des élèves se caractérisent selon les 3 niveaux de maîtrise définis.

Concernant les termes utilisés dans la fiche d'évaluation :

> **motricité usuelle**: motricité globale et quotidienne, organisée autour de la verticalité, mobilisant la périphérie du corps, dans un espace proche...

> **thème d'étude** : les thèmes peuvent être extrêmement divers : les gestes fonctionnels (frotter, plier, tordre, glisser, pousser, trancher, abattre..) les usages professionnels : gestes du travail et postures du métiers (particulièrement pertinents pour ces élèves), les relations sociales et familiales, les rapports humains (défi-rencontre ...), les lieux (gare, rue, ...), les événements (historiques ou culturels), mais également des images, des peintures, des textes ou des poésies (appropriés dans le cadre de projets pluridisciplinaires)

> **argument** : faire expliquer par les élèves ce qu'ils ont choisi de traiter dans le thème.

> paramètres du mouvement et principes de composition (procédés chorégraphiques) :

les paramètres du mouvement : l'espace, le temps, l'énergie. La fréquence, la durée et la maîtrise de leur utilisation/exploitation sont des indicateurs du niveau de compétences acquises.

● **l'espace** : espace du corps : orientations, directions, plans, niveaux, tracés, volumes, formes : faire grand, petit, produire des formes courbes ou angulaires, aller vers le haut ou vers le sol ; espace scénique : modes de groupement, lignes et points forts, directions/orientations par rapport au public, entrées/sorties de scène, aménagement scénographique...

● **le temps** : faire lent, vite, accélérer / décélérer, être à l'arrêt ... mais aussi la façon dont est structurée la chorégraphie dans son ensemble (durée et chronologie des tableaux)

● **l'énergie** : danser avec une énergie faible, forte, sa cadée, explosive, fondue, élastique, conduite....mais aussi dans l'ensemble de la chorégraphie (comment l'énergie évolue ?...)

> **le rapport aux autres** : distance, orientation, contact, unisson, polyphonie, décalage dans le temps, contrastes... afin d'organiser le rapport aux autres de façon diversifiée, originale, plus ou moins complexe (en relation au thème et en jouant avec les paramètres du mouvement).

Utilisation de l'espace scénique dans ces différentes dimensions: dans la profondeur, dans la largeur (de côté cour à côté jardin), sur différents niveaux.

BAC PROFESSIONNEL : DANSE CHOREGRAPHIE COLLECTIVE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 4: Composer une chorégraphie collective à partir d'une démarche et des procédés de composition définis par l'enseignant. Enrichir la production par l'organisation de l'espace scénique et les relations entre les danseurs. La motricité allie différents paramètres du mouvement au service d'un projet expressif. La chorégraphie est réalisée devant un groupe d'élèves. Repérer les éléments de composition et en apprécier la pertinence au regard du propos chorégraphique</p>		<p>Présenter une chorégraphie en groupe de 3 à 5 élèves Durée : 1'30 à 2'30, espace scénique et emplacement des spectateurs définis Donner un titre et fournir un argument (écrit ou oral) Deux leçons a vant l'évaluation de la chorégraphie, les danseurs réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisis). Chacun observe le numéro à l'aide d'une fiche, et renseigne les danseurs sur leur chorégraphie en présentant une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale de la chorégraphie sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la qualité de composition lors de l'évaluation.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
8 points	<p>Composition (rôle de chorégraphe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédé(s) de composition choisis(s) pour créer l'architecture générale de la chorégraphie - Organisation entre les danseurs (comment les partenaires s'organisent pour danser à plusieurs) - Construction de l'espace scénique : directions et trajets 	<p>0 à 3,5 pts Projet esquissé, inachevé : - Procédé ébauché, brouillon, maladroit. L'intention est présente, la réalisation imprécise et l'effet recherché peu convaincant. - Relations incertaines, où l'organisation spatio-temporelle est imprécise. Peu de modalités utilisées (souvent unisson avec jeu sur l'orientation et/ou cascade). - Orientation frontale et trajets vers l'avant (changement de direction se font principalement en aller-retour).</p>	<p>4 à 5,5 pts Cohérence du projet : avec un titre et un argument mené à terme : - Procédé repérable, l'intention est comprise et la réalisation commence à être assimilée. Un propos se dégage. - Relations précises, organisées. Utilise au moins 2 procédés différents. - Trajets précis et organisés avec changements de directions.</p>	<p>6 à 8 pts Projet précis, affirmation d'une intention ; lecture polysémique : - Projet organisé autour d'un choix judicieux de procédés de composition au profit du propos. Traitement du propos de façon riche, diversifiée et/ou originale. - Relations aux contacts variés et originaux, se réalisant dans des espaces variés. - Trajets et directions variés, originaux, en lien avec le propos chorégraphique.</p>
9 points	<p>Interprétation (rôle de danseur)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Engagement moteur -Engagement émotionnel 	<p>0 à 4,5 pts - Coordination maîtrisée de gestes simples, mais appuis instables, gestes étriqués ou timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire. - Subit les choix corporels du groupe : élève peu assuré, troubles visibles (trou de mémoire hésitation, etc.) ou qui récite sa danse.</p>	<p>5 à 6,5 pts - Coordination et dissociation maîtrisées de gestes plus complexes (bras jambes, tête) variation d'énergie, gestes précis et convaincus, appuis précis et stables. Regard fixe et/ou informatif (ex : départ d'un mouvement). - Installe les choix corporels du groupe : élève convaincant et engagé dans son rôle de façon intermittente.</p>	<p>7 à 9 pts - Gestes complexes maîtrisés jouant sur les différents registres du mouvement dansé : appuis maîtrisés et affirmés, utilisation du déséquilibre, gestes amples et nets : va au bout de sa gestuelle Utilisation juste du regard - S'engage dans les choix corporels de son groupe : élève convaincant et engagé dans son rôle en permanence.</p>
3 points	<p>Appréciation d'une chorégraphie (rôle de spectateur) à partir d'une fiche d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des éléments de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet 	<p>0 à 1 pt Jugements qui n'éclaircissent pas les chorégraphes - Repère de façon globale l'utilisation de l'espace scénique en lien avec le propos. Le jugement est imprécis, il ne permet pas de proposer des modifications. - Exprime son ressenti de façon globale.</p>	<p>1,5 à 2 pts Appréciation d'un point précis qui transforme la chorégraphie - Apprécie l'utilisation de l'espace scénique, de façon précise, et argumente par rapport à un critère (direction, orientation, niveau). - Repère les procédés de composition : unisson, répétition, canon... utilisés par rapport au thème. - Repère les temps forts et les argumente par rapport à son ressenti. Fait des propositions pour éliminer les éléments superflus.</p>	<p>2,5 à 3 pts Appréciations qui génèrent une amélioration nette de la chorégraphie - Apprécie l'utilisation de l'espace scénique par rapport à des critères précis : direction, orientation, niveau, en lien avec le propos. - Apprécie la pertinence des choix de procédés de composition par rapport au propos. - Débat à l'issue de la prestation de son impact émotionnel en lien avec le titre proposé.</p>
3 points	<p>Spectateur Lecteur</p>			
3 points	<p>Note individuelle</p>			

COMMENTAIRES

(1) Les élèves présentent leur chorégraphie. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront la modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.

Procédés chorégraphiques

1. / Procédés de composition :

La répétition: reprise, reproduction d'un geste, d'une séquence ou d'une phrase.

La transposition : principe de reproduction d'un même mouvement avec une autre partie du corps ou un autre segment.

L'accumulation : à partir d'un geste vient s'ajouter un autre geste, puis on reprend en ajoutant un 3^{ème}... D'un élément simple à un développement cumulatif par de plus en plus de segments.

L'aléatoire : dans la détermination d'un certain nombre d'éléments: point de départ, d'arrivée ; nombre de séquences à répéter ; énergies choisies ; nombre d'arrêts...

L'augmentation : La phrase est reprise en amplifiant soit le temps, soit l'espace soit les deux.

La diminution : Procédé inverse

La Déformation : Procédé qui distord tout ou partie d'une phrase

L'inversion : procédé qui renverse la chronologie : la phrase ou gestuelle est reprise à l'envers de la fin vers le début.

2. /espace :

Contraste, couplet/refrain, diagonales (ligne de force: diagonale qui part de jardin-fond à public-cour ; ligne de fuite : diagonale qui part de jardin-public à fond de scène cour), ligne/cercle, points fort de l'espace, symbolique des lieux...

3. /temps :

Crescendo-decrescendo (accélération dynamique progressive, puis décélération progressive), collage-montage à partir d'une fragmentation de la phrase dansée, fondus- enchaînés, effet de tuilage...

4. /Relation entre danseurs: solo, duo, trio...

Procédés de composition collective :

Alternance: question-réponse mouvement l'un après l'autre.

Unisson : danseur en mouvement simultanément.

Succession: cascade (la vague dans 1 stade).

Canon: séquence de mouvements réintroduite par d'autres danseurs à intervalles réguliers.

Fugue : une séquence se poursuit différemment, puis se retrouve.

Lâcher-rattraper : Procédé mis en place sur un unisson : les danseurs prennent et quittent le travail de base.

Stylisation : Processus par lequel le mouvement s'éloigne du quotidien pour devenir un mouvement dansé.

Annexe

CAP - BEP : ESCALADE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE									
<p>Niveau 3 : Pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 5, se dominer et conduire son déplacement en s'adaptant à différentes formes de prises et de support. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 5c pour les filles et de 4a à 6a pour les garçons, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Le candidat choisit son niveau de difficulté selon la modalité d'ascension en moulinette avec une boucle pincée 1 mètre au-dessus du baudrier par un élastique ou sans boucle, dans une voie plus ou moins connue. L'épreuve consiste à s'équiper, s'encorder puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurance au cours du grimper d'un partenaire. A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie. Les points accordés à la cotation seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points possibles selon la cotation.</p>									
Points	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	POINTS ATTRIBUÉS EN FONCTION DE LA COTATION DE LA VOIE									
12 pts	Cotation de l'itinéraire choisi	COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçon	moulinette		6	7	8	9	10	11	12
		Filles	moulinette	6	7	8	9	10	11	12	
4 pts	Coordination de l'action Grimper/s'assurer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 1				NIVEAU 3 de 1 à 4					
		Réalisation de la voie sans boucle pincée Au-delà des 8 minutes Ascension corde tendue Redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité				Réalisation de la voie sans faire sauter la boucle pincée Fluidité du parcours Redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi Redescente régulière et fluide (espace arrière construit)					
4 pts	Coordonnations des actions assureur/grimpeur	En moulinette, assurance en 4 temps avec une tension irrégulière (trop de mou ou la boucle pincée saute)				Assurance en contrôlant la tension de la corde (la boucle pincée ne saute pas) Assurance sans décalage avec la progression du grimpeur Communication efficace					

SAE : structure artificielle d'escalade

BAC PROFESSIONNEL : ESCALADE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE									
<p>Niveau 4 : Pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 5, conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place. Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête dans 1 ou 2 voies connues. L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 mn (par voie). L'épreuve est complétée par une prestation d'assurance au cours du grimper du partenaire À la 1ère chute, le candidat peut reprendre sa progression. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête. L'épreuve s'arrête si le candidat ne mousquetonne pas tous les points. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie. Les points accordés à la cotation seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points possibles selon la cotation.</p>									
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Points attribués en fonction de la cotation de la voie									
14 pts	Cotation de l'itinéraire choisi	COTATION		3c	4a	4b 4c		5a 5b	5c		6a
		Garçons	En tête	6 8		10	11	12	13	13,5	14
		Filles	En tête	7	9	11	12	13 13,5	14		
3 pts	Coordination de l'action Grimper/ s'assurer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION				DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 10 à 20					
		mousquetonnage à l'envers (vrillé) redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité				mousquetonnage hésitant mais correct redescente en acceptant d'éloigner le buste/paroi			mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) redescente régulière et fluide (espace arrière construit		
3 pts	Coordinations des actions assureur/grimpeur	assure mais donne et reprend le mou avec retard				assure en contrôlant la tension de la corde assure sans décalage avec la progression du grimpeur			donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur		

SAE : structure artificielle d'escalade

1 ou 2 voies selon le contexte : structure SAE, falaise, nombre de candidats, vécu dans l'activité, temps disponible pour l'épreuve

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 6 contre 6 (5joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de football à 7, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10 minutes minimum (comportant 2 mi-temps). Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en oeuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	De 15 points à 20 points
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple, fondée sur l'action individuelle du porteur de balle, début d'échanges entre deux partenaires dans l'axe du but, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p>	<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers le but dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu organisé à l'approche du but pour trouver des positions favorables de tirs en fonction du repli adverse.</p>	
	<p style="text-align: right;"><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle (prise en responsabilité efficace d'un adversaire direct, les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). Début d'entraide.</p>	<p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Répartition efficace des défenseurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clefs). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)</p>			
12 pts	<p><i>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</i></p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse : prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires et adversaires.</p>	<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p>	
	<p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)</p> <p><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)</p>	<p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action : réagit seulement quand il est bloqué ; tire sans prendre en compte les adversaires. Regard centré sur le ballon. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB et non par rapport à la cible, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : so uvent en déséq uilibre, à contresens du jeu, commet des fautes et des violations, difficulté à maintenir une distan ce réglementaire avec son adversaire direct.</p>	<p>PB : gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle, capable d'accélération dans la conduite de balle. Tirs réalistes. NPB : se rend disponible (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme).</p> <p>Défenseur : ferme l'accé s au but, est cap able d'ajuster la distance le séparant de son adversaire.</p>	<p>PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, d'accélérer, de créer le danger. Passe et reçoit en mouvement, dribble un adversaire direct et met en danger le gardien en situation de tir. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en enchaînant démarquage et remplacement en fonction du rapport de force.</p> <p>Défenseur : v ariété de s dépla cements e t replacements en fon ction de s inten tions défensives de pression /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : FOOTBALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse • Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 De 15 points à 20 points
10 pts	<p><i>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</i> <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p><i>En attaque</i> (4 points)</p> <p><i>En défense</i> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Seuls un à deux joueurs participent réellement à l'attaque, d'autres réalisent des appels de balle en profondeur (quelques tirs au but).</p> <p>Organisation défensive individuelle, désordonnée, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération) et l'on récupère la balle d'abord pour soi. La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque. Accès au but protégé.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de balle, le défenseur le plus près ralentit le plus possible la montée du ballon (répartition entre harceleur et récupérateur - intercepteur en repli, aide au partenaire dépassé). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle, déplacements des joueurs coordonnés, décalages et variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>
10 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque :</i> (6 points) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i></p> <p><i>En défense :</i> (4 points) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/défense</i></p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>PB : dribble l'adversaire, conduit ou passe la balle en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible à hauteur du PB ou dans un espace avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir) mais a du mal à ajuster sa distance d'intervention et a tendance à trop se livrer.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : conserve le ballon sous pression et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, une-deux, jeu court/jeu long, passes précises, centre, tirs opportuns. NPB : par son déplacement, se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, course de repli, intercepte, aide en situation d'urgence).</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés...) NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...)</p> <p>Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Grâce à son positionnement initial coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir...).</p>

Annexe

CAP

BEP : GYMNASTIQUE AU SOL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
NIVEAU 3 Composer deux séquences différentes constituées chacune de 3 éléments enchaînés (3 familles gymniques distinctes dont un renversement), pour les réaliser avec maîtrise et fluidité devant un groupe d'élèves. Juger consiste à identifier les éléments et à apprécier la fluidité de chaque séquence.		Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario: nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences : les éléments proviennent d'au moins 3 familles gymniques différentes dont un renversement Des contraintes d'espace: l'enchaînement est réalisé sur un chemin de tapis de 12mx2m (au moins 2 longueurs) Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges La cotation des difficultés est référée au code scolaire A:0,20 B:0,40 C:0,60 D:0,8 E:1			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION 0 à 9	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE 10 à 20		
6 pts	DIFFICULTE	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois			
		NOTE : 0,5 1 1,5 2 2,5	3 3,5 4 4,5 5 5,5 6		
		POINTS : 0,6 0,8 1 1,2 1,4	1,6 1,8 2 2,2 2,4 2,6 2,8		
		ÉLÉMENTS : 3A 4A 5A 6A 5A,1B	4A,2B 3A,3B 2A,4B 1A,5B 6B 5B,1C 4B,2C		
8 pts	EXÉCUTION	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur Tout élément réalisé avec une aide entraîne la décote de sa valeur (B devient A)			
		petites fautes de correction (liées à la tenue, à la présentation et au maintien) = -0,2 pts grosses fautes techniques (gainage, amplitude, placements segmentaires) = -0,5 pts chute = -1pt contraintes d'espace non respectées = -1pt			
3 pts	COMPOSITION	1 rupture entre les éléments (arrêt prolongé, chute) inadéquation entre la prestation et les ressources des élèves	2 les éléments sont rééquilibrés (transitions courtes et dynamiques, l pas) adéquation entre les réalisations et les ressources des élèves	3 les éléments sont enchaînés choix des éléments judicieux	
		1 repère tous les éléments de difficultés	2 repère tous les éléments de difficultés identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques	3 repère tous les éléments de difficultés identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques repère le niveau de composition	
3 pts	ROLE DE JUGE	1 repère tous les éléments de difficultés	2 repère tous les éléments de difficultés identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques	3 repère tous les éléments de difficultés identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques repère le niveau de composition	

BAC PROFESSIONNEL : GYMNASTIQUE AU SOL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
NIVEAU 4 Composer un enchaînement de 6 éléments minimum (de 4 familles gymniques distinctes dont un renversement et une rotation arrière, de 2 niveaux de difficulté) pour le réaliser avec maîtrise et fluidité devant un groupe d'élèves, en utilisant des directions et des orientations variées. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés et à apprécier la correction de leur réalisation.		Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario: nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences: les éléments proviennent de 4 familles distinctes dont un renversement et une rotation arrière de 2 niveaux de difficulté Des contraintes de temps: entre 30" et 1' Des contraintes d'espace: l'enchaînement est réalisé sur un praticable (au moins 2 longueurs dont une diagonale) Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges La cotation des difficultés est référée au code scolaire A : 0,20 B : 0,40 C : 0,60 D : 0,8 E : 1			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION 0 à 9		COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE 10 à 20	
6 pts	DIFFICULTÉ	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois			
		NOTE : 0,5 1 1,5 2 2,5	3 3,5 4 4,5 5 5,5 6		
		POINTS : 2,2 2,4 2,6 2,8 3	3,2 3,4 3,6 3,8 4 4,2 4,4		
		ÉLÉMENTS : 1A,5B 6B 5B,1C 4B,2C 3B,3C	2B,4C 1B,5C 6C 5C,1D 4C,2D 3C,3D 2C,4D		
8 pts	EXÉCUTION	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur Tout élément réalisé avec une aide entraîne la décote de sa valeur (B devient A) petites fautes de correction (liées à la tenue, à la présentation et au maintien) = -0,2 pts grosses fautes techniques (gainage, amplitude, placements segmentaires) = -0,5 pts chute = -1pt contraintes d'espace et de temps non respectées = -1pt			
3 pts	COMPOSITION	1 les éléments sont rééquilibrés (transitions courtes et dynamiques, 1 pas) adéquation entre les réalisations et les ressources des élèves		2 les éléments sont juxtaposés (continuité de l'enchaînement) choix des éléments judicieux	
				3 les éléments sont imbriqués (anticipation) originalité, risque maîtrisé, virtuosité	
3 pts	ROLE DE JUGE	1 repère tous les éléments de difficultés identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques		2 repère le niveau de difficultés des éléments gymniques et acrobatiques repère le niveau de composition	
				3 repère les fautes d'exécution	

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<p>● Match à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). ● Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. ● Les règles essentielles sont celles du handball, mais l'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. <u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	De 15 points à 20 points
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (3 points)</p> <p style="text-align: right;"><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p>	<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p>	
		<p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle. L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.</p>	<p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués) à 2 points			
12 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)</i></p> <p><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)</i></p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînements d'actions simples. PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle, capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. NPB : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme). Défenseur : gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.</p>	<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...) PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs (capacité à varier puissance et précision pour surprendre le gardien de but) NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. Défenseur : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	
		<p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions. Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes.</p>			

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : HANDBALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut-être rapide. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	De 15 points à 20 points
10 pts	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p style="text-align: right;"><u>En attaque</u> (4 points)</p> <p style="text-align: right;"><u>En défense</u> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés (notion de trapèze), dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>	
10 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p style="text-align: right;"><u>En attaque :</u> (6 points) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i></p> <p style="text-align: right;"><u>En défense :</u> (4 points) <i>efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque /défense</i></p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence).</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc, se démarque côté ballon et à l'opposé). Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harçèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).</p>	

Annexe

CAP - BEP : JUDO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE						
<p>Niveau 3 : intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'affrontement codifié.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 <i>randori</i> de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux <i>randori</i>. • Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol) • Éthique et rituel définis • Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat 						
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts			
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense (debout et sol) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisie et attitude - Déséquilibre, déplacement, placement - Comportement défensif 	<ul style="list-style-type: none"> • Action réflexe • Distance de garde éloignée au maximum • Appuis déficients • Ne contrôle pas l'adversaire au sol 			<ul style="list-style-type: none"> • Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins • Rapprochement de la garde par des saisies franches et maintenues • Capable d'immobiliser l'adversaire au sol 			
4 pts	<p>Gestion du rapport de force Efficacité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • peur du combat, de la chute • reste sur le pôle de la coopération 			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Randori avec partenaires</i> • s'engage mais sans contrôler sa force • équilibre relatif entre avantages marqués / subis 			
3 pts	<p>Gain des combats</p>	0 VICTOIRE	2 DÉFAITES 1 NUL	1 DÉFAITE 2 NULS	3 NULS	1 VICTOIRE 2 DÉFAITES	1 VICTOIRE 1 DÉFAITE 1 NUL	1 VICTOIRE 2 NULS
5 pts	<p>Arbitrage, éthique et rituel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • maîtrise seulement un <i>signal</i> de début et fin de combat • refus de l'éthique : comportement atypique 			<ul style="list-style-type: none"> • <i>rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé • intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations 			

BAC PROFESSIONNEL : JUDO

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>Niveau 4 : Combiner des techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de randori.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 <i>randori</i> de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux <i>randori</i>. • Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol) • Ethique et rituel définis • Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat 					
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense (debout et sol) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisie et attitude - Dé séquilibre, déplacement, placement - Comp ortement défensif 	<ul style="list-style-type: none"> • Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins • Rapprochement de la garde par des saisies franches et maintenues • Capable d'immobiliser l'adversaire au sol 			<ul style="list-style-type: none"> • Attaque : Utilise une ou plusieurs formes de corps identifiables de manière efficace • Contres ou esquives efficaces • Capable d'immobiliser l'adversaire au sol en utilisant deux techniques différentes au moins 		
4 pts	<p>Gestion du rapport de force Efficacité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Randori avec partenaires</i> • s'engage mais sans contrôler sa force • équilibre relatif entre avantages marqués / subis 			<ul style="list-style-type: none"> • <i>randori</i> avec adversaires • supériorité des avantages marqués • contrôle son agressivité 		
3 pts	<p>Gain des combats</p>	1 VICTOIRE 2 DÉFATES	1 VICTOIRE 1 NUL 1 DÉFAITE	1 VCTOIRE 2 NULS	2 VICTOIRES 1 DÉFAITE	2 VICTOIRES 1 NUL	3 VICTOIRE
5 pts	<p>Arbitrage, éthique et rituel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé • intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations 			<ul style="list-style-type: none"> • utilise la terminologie • arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité 		

Annexe

CAP - BEP : LANCER DU DISQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 3 Pour produire la meilleure performance, se préparer à l'effort, gérer la sécurité et réaliser un lancer équilibré en utilisant l'élan et le chemin de lancement efficace grâce à la rotation accélérée du train supérieur.</p>		<p>Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation) Les deux meilleurs essais sont retenus pour la notation. Leur moyenne établit la performance support de notation. L1 et L2 = les 2 meilleurs lancers. Chaque élève est noté pour 75% sur la moyenne de L1 et L2</p> <p>L'échauffement (compétence méthodologique : s'engager lucidement dans la pratique) et la gestion de la sécurité (compétence méthodologique : respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité) comptent pour 25%.</p> <p>Poids des engins : 1kg pour les filles, 1,5kg g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
		Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons
15/20	<p>Moyenne de L1 et L2 (les 2 meilleurs lancers) Exemple fille : L1 = 12.50 ; L2 = 14.50. Moyenne = 13.50 Note / 20 = 11 ou note / 15 = 8.25</p>	01 0.75		7.00	7.93	10	7.5	11.48	16.12	16	12	15.40	23.84
		02 1.5		7.60	8.84	11	8.25	12.00	17.43	17	12.75	16.32	25.07
		03 2.25		8.14	9.75	12	9	12.52	18.74	18	13.5	17.32	26.31
		04 3		8.68	10.66	13	9.75	13.12	20.05	19	14.25	18.40	27.55
		05 3.75		9.16	11.57	14	10.5	13.80	21.36	20	15	19.56	28.79
		06 4.5		9.64	12.48	15	11.25	14.56	22.60				
		07 5.25		10.08	13.39								
		08 6		10.52	14.30								
		09 6.75		11.00	15.21								
		05/20	Échauffement	<p>Entre 0 et 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses très rapides ou marche) Mobilisation articulaire incomplète 				<p>Entre 1.5 et 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve 				<p>Entre 3.5 et 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive et continue intégrant des lancers d'échauffement. Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve. 	
Gestion de la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) 				<ul style="list-style-type: none"> Respecte l'espace d'évolution de ses camarades Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. 				<ul style="list-style-type: none"> Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. Intervient auprès de ses camarades pour améliorer les conditions de sécurité 				

EXEMPLES :

<p>Candidat Garçon : Il lance à : 15.50m, 19.05m, x , 18.00m, 17.55m et 18.20m Moyenne de L1 et L2 (19.05m et 18.20m) = 18.63 Échauffement et gestion de la sécurité :</p>		<p>8.25Pts /15 3 Pts / 5 11.25 Pts / 20</p>
Notes		

<p>Candidate Fille : Elle lance à : 11m, 13.05m, 12.00m, 11.90, 15.15 et 14.90 Moyenne de L1 et L2 (15.15m et 14.90m) = 15.03 Échauffement et gestion de la sécurité :</p>		<p>11.25. Pts /15 3.25 Pts / 5 Note 14,50 Pts / 20</p>

BAC PROFESSIONNEL : LANCER DU DISQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
NIVEAU 4 Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse d'envol de l'engin en recherchant lors de la phase de volte l'efficacité de la chaîne d'impulsion au moyen des prises d'avance et de la coordination des actions propulsives.		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation) Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer. Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers. Pour 20% sur la justesse de sa prévision Poids des engins : 1k g pour les filles, 1.500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.								
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
		Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
8/20	La meilleure performance réalisée	0.4	9.50 11.20		4.0	15.20 20.00		6.4	22.00 28.00	
		0.8	10.00 12.20		4.4	16.30 21.50		6.8	23.00 29.50	
		1.2	10.50 12.80		4.8	17.40 23.00		7.2	24.00 31.00	
		1.6	11.10 13.40		5.2	18.50 24.50		7.6	25.00 32.50	
		2.0	11.70 14.00		5.6	19.60 25.00		8.0	26.00 34.00	
		2.4	12.30 15.20		6.0	20.80 26.50				
		2.8	12.90 16.40							
		3.2	13.50 17.60							
		3.6	14.10 18.80							
		08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	0.4	8.20 9.00		4.0	13.50 17.60		6.4
0.8	8.90 10.00				4.4	14.10 18.80		6.8	20.80 26.50	
1.2	9.50 11.00				4.8	15.20 20.00		7.2	22.00 28.00	
1.6	10.00 12.20				5.2	16.30 21.50		7.6	23.00 29.50	
2.0	10.50 12.80				5.6	17.40 23.00		8.0	24.00 31.00	
2.4	11.10 13.40				6.0	18.50 24.50				
2.8	11.70 14.00									
3.2	12.30 15.20									
3.6	12.90 16.40									
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers.			Sup. à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4.5m = 0.5 Pt Inf. à 4.5 et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt			Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3.5m = 1.5 Pt Inf. à 3.5 et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal 2.5 m = 2.5 Pts			Inf. à 2.5 et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1.50m = 3.5 Pts Inf. à 1.50m = 4 Pts

EXEMPLES :

Candidat Garçon : Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m) Tentatives : 24.50m, essai, 23.50m, 24.90m, 22.50m et 26.65m En performance il obtient avec les 26.65m 6.0 / 8 Pts En performance moyenne il obtient 26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35 6.4 / 8 Pts En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m 3.0 / 4 Pts NOTE 14.60 / 20 pts
--

Candidate Fille : Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (16.80m). Tentative : Essai, 14.80m, 15.95m, 12.50m, essai et 18.95. En performance elle obtient avec les 18.95m 5.2 / 8 Pts En performance moyenne elle obtient 18.95m + 15.95m + 14.80 = 16.57 m 5.2 / 8 Pts En prédiction elle avait annoncé 14.30 et elle réalise 16.33 écart 2.03m 4.0 / 4 Pts NOTE 14.40 / 20 pts
--

Annexe

CAP - BEP : LANCER DU JAVELOT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 3 Pour produire la meilleure performance, se préparer à l'effort, gérer la sécurité et réaliser un lancer équilibré en utilisant l'élan et le chemin de lancement efficace grâce à la phase de double appui.</p>		<p>Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan Les deux meilleurs essais sont retenus pour la notation. Leur moyenne établit la performance support de notation. L1 et L2 = les 2 meilleurs lancers. Chaque élève est noté pour 75% sur la moyenne de L1 et L2</p> <p>L'échauffement (compétence méthodologique : s'engager lucidement dans la pratique) et la gestion de la sécurité (compétence méthodologique : respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité) comptent pour 25%.</p> <p>Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
		Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons
15/20	<p>Moyenne de L1 et L2 (les 2 meilleurs lancers) Exemple fille : L1 = 12.50 ; L2 = 14.50. Moyenne = 13.50 Note / 20 = 11 ou note / 15 = 8.25</p>	01 0.75		5.00	9.00	10	7.5	11.20	18.00	16	12	16.00	26.50
		02 1.5		6.00	10.00	11	8.25	11.80	19.30	17	12.75	17.20	28.00
		03 2.25		7.00	11.00	12	9	12.40	20.60	18	13.5	18.40	29.50
		04 3		7.70	12.00	13	9.75	13.20	22.00	19	14.25	19.60	31.00
		05 3.75		8.40	13.00	14	10.5	14.00	23.50	20	15	20.80	32.50
		06 4.5		9.00	14.00	15	11.25	15.00	25				
		07 5.25		9.60	15.00								
		08 6		10.10	16.00								
		09 6.75		10.60	17.00								
		05/20	Échauffement	<p>Entre 0 et 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses très rapides ou marche) Mobilisation articulaire incomplète 				<p>Entre 2.5 et 3.5</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve 				<p>Entre 4 et 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive et continue intégrant des lancers d'échauffement. Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve. 	
Gestion de la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) 				<ul style="list-style-type: none"> Respecte l'espace d'évolution de ses camarades Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. 				<ul style="list-style-type: none"> Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer) Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. Intervient auprès de ses camarades pour améliorer les conditions de sécurité 				

EXEMPLES :

<p>Candidat Garçon : Il lance à : 14.50m, 17.05m, x , 18.00m, 17.55m et 18.20m Moyenne de L1 et L2 (18.20m et 18.00m) = 18.10 Échauffement et gestion de la sécurité :</p>	<p>9 Pts /15 3 Pts / 5</p>
<p>Notes 12 Pts / 20</p>	

<p>Candidate Fille : Elle lance à : 10m, 13.05m, 12.00m, 11.90, 12.15 et 12.20 Moyenne de L1 et L2 (13.05m et 12.20) = 12.62 Échauffement et gestion de la sécurité :</p>	<p>9. Pts /15 3.25 Pts / 5</p>
<p>Note 12,25 Pts / 20</p>	

BAC PROFESSIONNEL : LANCER DE JAVELOT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
NIVEAU 4 <i>Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse d'envol de l'engin en recherchant lors de la phase de double appui l'efficacité de la chaîne d'impulsion au moyen des prises d'avance et de la coordination des actions propulsives.</i>		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum) Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers. Pour 20% sur la justesse de sa prévision Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.								
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
		Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
8/20	La meilleure performance réalisée	0.4	7.00 11.00		4.0	13.89 20.46		6.4	20.22 29.76	
		0.8	7.50 11.50		4.4	14.90 21.95		6.8	21.32 31.36	
		1.2	7.75 11.75		4.8	15.95 23.46		7.2	22.43 33.07	
		1.6	8.00 12.00		5.2	17.00 24.95		7.6	23.55 34.77	
		2.0	8.85 13.35		5.6	18.06 26.56		8.0	24.69 36.48	
		2.4	9.92 14.73		6.0	19.15 28.55				
		2.8	10.90 16.15							
		3.2	11.88 17.55							
		3.6	12.85 19.00							
		08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	0.4	6.00 10.00		4.0	11.88 17.55		6.4
0.8	6.50 10.50				4.4	12.85 19.00		6.8	19.15 28.55	
1.2	7.00 11.00				4.8	13.89 20.46		7.2	20.22 29.76	
1.6	7.50 11.50				5.2	14.90 21.95		7.6	21.32 31.36	
2.0	7.75 11.75				5.6	15.95 23.46		8.0	22.43 33.07	
2.4	8.00 12.00				6.0	17.00 24.95				
2.8	8.85 13.35									
3.2	9.92 14.73									
3.6	10.90 16.15									
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers.			Sup. à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4.5m = 0.5 Pt Inf. à 4.5 et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt			Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3.5m = 1.5 Pt Inf. à 3.5 et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal 2.5 m = 2.5 Pts			Inf. à 2.5 et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1.50m = 3.5 Pts Inf. à 1.50m = 4 Pts

EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m)
 Tentatives : 24.50m, essai, 23.50m, 24.90m, 26.65m et essai
 En performance il obtient avec les 26.65m **5.6 / 8 Pts**
 En performance moyenne il obtient 26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35 **6.0 / 8 Pts**
 En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m **3.0 / 4 Pts**
NOTE 14.60 / 20

Candidate Fille :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (14.30m)
 Tentatives : Essai, 14.80m, 20.95m, 12.50m, 13.25 et 13.05m
 En performance elle obtient avec les 20.95m **6.4 / 8 Pts**
 En performance moyenne elle obtient 20.95m + 14.80m + 13.25 = 16.33 m **5.6 / 8 Pts**
 En prédiction elle avait annoncé 14.30 et elle réalise 16.33 écart 2.03m **3.0 / 4 Pts**
NOTE 15.00 / 20

Annexe

CAP- BEP : MUSCULATION

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3: Mobiliser des segments corporels en référence à une charge personnalisée pour identifier des effets attendus, dans le respect de son intégrité physique.</p>		<p>Le candidat doit présenter, réaliser et analyser la séance d'entraînement soumise à évaluation.</p> <p>L'épreuve se compose de deux prestations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la présentation d'un projet de séance de musculation que le candidat conçoit pour lui, afin de se soumettre à une charge en référence à ses ressources. Le choix des groupes musculaires par l'élève s'établit en fonction d'un motif d'agir personnel. - la réalisation de cette séance. <p>Le projet personnel de musculation portera sur 4 exercices sollicitant 4 groupes musculaires (3 groupes sont choisis par l'élève et 1 concerne obligatoirement le groupe musculaire des abdominaux).</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 NON ATTEINT	NIVEAU 3 ATTEINT	
4 pts	<p>Concevoir la séance :</p> <p>Observation de la réalisation en comparaison des éléments prévus (Prévu/ réalisé) Justifier le choix des groupes musculaires sollicités à partir d'un motif personnel</p>	<p>De 0 à 1,5 pt</p> <ul style="list-style-type: none"> . Absence ou insuffisance dans le relevé du « prévu » et « du réalisé » . Des aberrations dans la construction de la séance . Pas de justification ou justification des groupes musculaires par des manques (« ni...ni... ») 	<p>De 2 à 3 pts</p> <p>Le relevé des variables est lisible et complet Construction de la séance en cohérence avec l'activité et s'appuyant explicitement sur des motifs personnels Justifications du choix des groupes musculaires</p>	<p>3,5 ou 4 pts</p> <p>Le relevé des variables est lisible et complet avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Justifications et construction s'appuyant - sur des connaissances de l'entraînement - sur les choix des groupes musculaires (projet personnel)
13 pts	<p>Produire des efforts adaptés à ses ressources et à son objectif pour obtenir les effets attendus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les trajets - Les charges soulevées. - Les postures sécuritaires 	<p>De 0 à 4,5 pts</p> <p>Dégradation importante du mouvement au cours de la série avec compensation rapide d'autres groupes musculaires</p> <ul style="list-style-type: none"> . Trajets quelquefois répétés . Respiration présente mais non intégrée . Charges inadaptées <p>0 ou 2 pt</p> <p>Ne parvient pas à maîtriser les postures de sécurité dans l'effort</p>	<p>De 5 à 7 pts</p> <p>Trajets corrects avec compensation en fin de mouvement, en fin de série</p> <ul style="list-style-type: none"> . Respiration intégrée partiellement ou inversée . Charges parfois trop faibles <p>2,5 ou 3 pts</p> <p>Réalise les mobilisations segmentaires en toute sécurité, en autonomie,</p>	<p>De 7,5 à 9 pts</p> <p>Début/ fin du mouvement corrects</p> <ul style="list-style-type: none"> . Peu de déformation du corps pour compenser lors des dernières répétitions . Respiration efficace et progressivement intégrée à tous les exercices . Charges suffisantes <p>3,5 ou 4 pts</p> <p>Assure sa sécurité et celle des autres au niveau de la manipulation des charges et de l'espace d'intervention</p>
3 pts	<p>Analyser et réguler</p>	<p>0 ou 1 pt</p> <p>- Bilan absent ou sommaire, régulation non envisagée.</p>	<p>2 pts</p> <p>Bilan et Régulation sans justification précise</p>	<p>3 pts</p> <p>Bilan et régulation à partir du ressenti ou de connaissances sur l'entraînement</p>

BAC PROFESSIONNEL : MUSCULATION

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>NIVEAU 4 : Prévoir et réaliser des séquences de musculation, en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition...), pour produire sur soi des effets différés liés à un mobile personnel.</p>		<p>Le candidat doit choisir un objectif parmi les trois qui lui sont proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) :</p> <p>Objectif 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance musculaire).</p> <p>Objectif 2 - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification, de raffermissement musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</p> <p>Objectif 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de du volume musculaire).</p> <p>Sur les postes de musculation disponibles, le candidat choisi 2 groupes musculaires (ou parties du corps) qu'il souhaite mobiliser en fonction de l'objectif qu'il s'est choisi : mollets, cuisses, fesses, épaules, dos partie haute, dos partie basse, torse face antérieure, bras, abdomen... ; Il doit présenter des exercices de musculation pour ces 2 groupes musculaires choisis.</p> <p>Puis un tirage au sort d'un exercice musculaire dans chacune des deux catégories (tronc et membres) oblige le candidat à les réaliser en tenant compte de l'objectif qu'il s'est choisi.</p> <p>Pour répondre à l'ensemble de ces exigences, le candidat met en œuvre une séquence de 40 minutes qui doit être considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, des récupérations.</p> <p>Les objectifs étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur,...). Chaque candidat choisi un objectif de musculation et transcrit sur une fiche les éléments suivants : (mobile personnel, matériel utilisé, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, et par oral ou par écrit, il identifiera les sensations perçues, et proposera en fin de séquence un bilan de celle ci et une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.</p>	
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 NON ATTEINT	NIVEAU 4 ATTEINT
07/20	<p>Concevoir Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séquence d'entraînement.</p>	<p>Choix des charges et des groupes musculaires peu appropriés au mobile et aux ressources Décalage entre projet et réalisation Relevé incomplet des variables Justification (quand elle existe) est évasive. 0 à 3 points</p>	<p>La planification est judicieuse par rapport à l'objectif poursuivi, aux connaissances et aux possibilités matérielles Identifie le régime de contraction musculaire utilisé dans chaque exercice. La justification de la séance (mobile et groupes musculaires) s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement. 3,5 à 5 points</p>
10/20 Pr	<p>Conduire la charge de travail (séries, répétitions, récupérations) Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi</p>	<p>En difficulté : séries inachevées ou trop de facilité sous la charge (erreurs de chargement). Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes, articulation non fixée). La respiration ne prend pas en compte le moment de la contraction musculaire maximale. 0 à 4,5 points</p>	<p>Équilibres dynamiques contrôlés, gainages. Prévoit les parades, intervient sans gêner. Amplitudes articulaire et musculaire recherchées. La séance est continue. Peu de temps de perdu. Dégradation des trajets et postures uniquement en fin de série mais parfois défaut de rythme dans les répétitions. Les étirements à l'issue de la séquence d'entraînement apparaissent. Le rythme respiratoire est intégré même s'il est parfois décalé. 5 à 7,5 points</p>
03/20	<p>Analyser Bilan de sa séquence d'entraînement Mise en perspective du travail réalisé</p>	<p>Le candidat reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications 0 à 1 point</p>	<p>Dans son bilan, le candidat analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé » Le candidat modifie les exercices sans se référer à ses sensations (tensions musculaires, sensations de « brûlures », « de chaleur » et/ou douleurs articulaires, état de fatigue 2 points</p>
			<p>Dans son bilan le candidat met en rapport le « prévu », le « réalisé » les sensations éprouvées et identifiées (ressenti) et des connaissances sur l'entraînement pour moduler son projet de transformation Modifie la séquence d'entraînement suivante à partir du ressenti et des connaissances sur l'entraînement 3 points</p>

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : En choisissant son mode de nage, se déplacer sur une distance longue en temps imparti, exigeant le franchissement en immersion d'obstacles disposés en surface, et la remontée d'un objet immergé</p>		<p>Épreuve comportant deux parties enchaînées. Un parcours de 200m comportant 8 obstacles à franchir en immersion. Cette distance doit être nagée en moins de 5mn20 pour les candidats et en moins de 5mn40 pour les candidates. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury qui dispose les 8 obstacles régulièrement sur le parcours. Un intervalle d'environ 25m sépare les obstacles qui sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Le nombre de tentatives de franchissement n'est pas limité. Passer les obstacles sans les heurter est valorisé.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles et dans son prolongement, le candidat nage vers une zone indiquée, distante d'une vingtaine de mètres, pour remonter en surface en moins de 30 s (garçons), de 35 s (filles), un mannequin qui s'y trouve immergé à environ 2 m de profondeur. Ce parcours est chronométré, jusqu'au moment où les voies respiratoires du mannequin sont émergées.</p> <p>Le candidat communique avant le début de l'épreuve au jury le nombre de points qui lui seront attribués pour chacun des éléments évalués, au cours des deux parties de l'épreuve.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
10 pts 1ère Partie	<p>Nombre d'obstacles franchis : 6 pts</p> <p>Nombre d'obstacles touchés: 2 pts</p> <p>Parcours réalisé ou non dans le temps imparti: 2 pts</p>	<p>2 obstacles franchis: 1 pt 3 obstacles franchis: 2 pts</p> <p>deux et plus : aucun point</p>	<p>4 obstacles franchis: 3 pts 5 obstacles franchis: 4 pts 6 obstacles franchis: 5 pts</p> <p>un seul obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 1 pt</p> <p>200m nagés en moins de 5m40 (garçons), 6mn (filles): 1 pt</p>	<p>7 obstacles franchis: 5,5 pts 8 obstacles franchis: 6 pts</p> <p>aucun obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 2 pts</p> <p>200m nagés en moins de 5m20 (garçons), 5mn 40 (filles): 2 pts</p>
5 pts 2ème partie	<p>Temps nécessaire pour remonter le mannequin à la surface: 5 pts</p>	<p>Mannequin remonté à la surface: 1pt</p>	<p>Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées: 3pts</p>	<p>Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées, dans le temps imparti : 5pts</p>
5 pts	<p>Projet personnel: Degré de pertinence du parcours réalisé aux possibilités et aux engagements de l'élève dans la préparation de l'épreuve</p>	<p>Trois différences entre le prévu et le réalisé: 1 pt</p>	<p>2 différences entre le prévu et le réalisé: 2 pts</p> <p>1 différence entre le prévu et le réalisé: 3 pts</p>	<p>Aucune différence entre le prévu et le réalisé: 4 pts</p> <p>1 pt supplémentaire si l'élève gère son effort en maintenant une allure globalement régulière sur le premier parcours</p>

BAC PROFESSIONNEL : NATATION SAUVETAGE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE POUR LE		
<p>NIVEAU 4 En choisissant son mode de nage, se déplacer vite sur une distance longue tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, puis remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.</p>		<p>Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant au moins 8 obstacles à franchir. Ces obstacles sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout contact avec un obstacle est pénalisé. Le nombre de tentatives de franchissement est limité à 10 sur l'ensemble du parcours. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi immergé à environ 2m de profondeur, et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés; le candidat identifie celui choisi dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte).</p>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE	
12/20	<p>Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles</p>	<p>Moins de 7.15 (G), 8.00 (F) 0,5 pt 6.45 (G), 7.30 (F) 1 pt 6.15 (G), 7.00 (F) 1,5 pt 5.45 (G), 6.30 (F) 2 pts</p>	<p>Moins de 5.30 (G), 6.15 (F) 2,5 pts 5.15 (G), 6.00 (F) 3 pts 5.00 (G), 5.45 (F) 3,5 pts 4.45 (G), 5.30 (F) 4 pts</p>	<p>Moins de 4.30 (G), 5.15 (F) 4,5 pts 4.15 (G), 5.00 (F) 5 pts 4.00 (G), 4.45 (F) 5,5 pts 3.45 (G), 4.30 (F) 6 pts</p>
	<p>Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour : 0 pt ●Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10m : 1 pt ●Et distance supérieure à 15 m : 2 pts 	<ul style="list-style-type: none"> ●Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m : 3 pts ●Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m : 4pts 	<ul style="list-style-type: none"> ●Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m : 5pts ●Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m : 6pts
05/20	<p>Nombre d'obstacles franchis Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi point.</p>	<p>2 : 0,5 pt 3 : 1 pt 4 : 1,5 pts</p>	<p>5 : 2 pts 6 : 2,5 pts</p>	<p>7 : 3 pts 8 : 3,5 pts</p>
	<p>Nature de l'objet remorqué</p>	<p>Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt</p>	<p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1pt</p>	<p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts</p>
03/20	<p>Conformité au projet annoncé</p>	<p>Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis. Plus d'1 obstacle de différence. : 0 pt 1 obstacle de différence : 1 pt</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis mais la performance chronométrée varie (écart de 10" à 20" en plus ou en moins) : 2 pts</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé et pour la performance chronométrée (écart toléré de plus ou moins 10") : 3 pts</p>

Annexe

CAP BEP : NATATION DE VITESSE

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
NIVEAU 3 Se préparer et nager vite en privilégiant le crawl, en adoptant une expiration aquatique.		Épreuve chronométrée de 100m Nage Libre. La nage crawlée* est valorisée, d'autant plus en seconde partie du parcours. Le candidat annonce son projet de parcours en spécifiant les modes de nage auxquels il recourra pour chaque fraction de 25m. (crawl, brasse, dos). Au terme du parcours, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé en indiquant un intervalle de temps de 5 secondes. Exemple : entre 1'40" et 1'45". * la nage est reconnue « crawlée » si les actions des bras sont alternées avec retour aérien, et si les actions de jambes sont alternées de type battements.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts							
		1 pt		2 pts		3 pts		4 pts		5 pts		6 pts	
6 pts	Performance chronométrique réalisée indépendamment des modes de nage utilisés	G	FG		F	GF		G	F	G	F	G	F
		La distance de 100m est nagée		La distance de 100m est nagée sans arrêt		Moins de 1mn50	Moins de 2mn15	Moins de 1mn 40	Moins de 2mn	Moins de 1mn35	Moins de 1mn50	Moins de 1mn30	Moins de 1mn40
4 pts	Maîtrise respiratoire	1 pt		2 pts		3 pts			4 pts				
		Expiration aquatique sur plusieurs cycles de bras		Expiration aquatique sur 25 m consécutifs		Expiration aquatique sur 50m consécutifs			Expiration aquatique sur la totalité du parcours				
5 pts	Distance totale nagée en crawl / 3 pts	25m : 0,5 pt				50m : 1 pt 75m : 2 pts				100m : 3 pts			
	Distance nagée en crawl en fin de parcours / 2 pts					Dernier 25m : 1 pt				Dernier 50m : 2 pts			
5 pts	Degré de conformité du parcours au projet annoncé / 3 pts	Une seule fraction de 25m n'est pas conforme au projet annoncé : 1 pt				Chaque fraction de 25m est nagée conformément au projet annoncé : 3 pts							
	Estimation de la performance chronométrée / 2 pts					2 pts si le temps réalisé est compris dans la fourchette de temps de 5 secondes annoncée à l'arrivée							

BAC PROFESSEIONNEL : NATATION DE VITESSE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<p>NIVEAU 4 : Se préparer et nager vite en enchaînant plusieurs modes de nage, dorsal, ventral, alterné et simultané, et récupérer dans l'eau.</p>		<p>Le candidat nage une série de trois 50m chronométrés, entrecoupés d'environ 10mn de récupération au cours desquelles le candidat peut choisir de rester dans l'eau. Un premier 50m « 2 nages » choisies parmi le crawl, la brasse, le dos, ou le papillon. Un second 50m « 2 nages » dont au moins une est différente des deux retenues pour le 1^{er} 50m. Un troisième 50m « nage libre ».</p> <p>A l'arrivée de chaque 50m chronométré, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé en indiquant un intervalle de temps de 3 secondes. Exemple : entre 50 et 53 secondes.</p> <p>Pour le premier et le second 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisies sont effectuées comme suit, par fraction de 25m. <u>Crawl</u> : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ». <u>Brasse</u> : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ». <u>Dos</u> : action des bras et des jambes en position dorsale. <u>Papillon</u> : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes. Pour le troisième 50m, réalisé en « nage libre », le candidat est néanmoins contraint de se déplacer en surface, à l'exception des phases de coulée, consécutives au départ et au virage.</p>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE					
		Filles Poi	nts	Garçons	Filles	Points	Garçons	Filles	Points	Garçons
13/20	Temps moyen enregistré sur les trois 50m	75"	1 Pt	60" 58"		7 Pts	48" 50"		11 Pts	42"
		72"	2 Pts	58" 56"		8 Pts	46" 49"		12 Pts	41"
		69"	3 Pts	56" 54"		9 Pts	44" 48"		13 Pts	40"
		66"	4 Pts	54" 52"		10 Pts	43"			
		63"	5 Pts	52"						
		60"	6 Pts	50"						
	Caractère réglementaire de la prestation	Une pénalité d'un point pour chaque manquement au cadre réglementaire. Dans ce cas, le candidat est informé de la raison de chaque pénalité, à l'issue du parcours chronométré								
04/20	Modes de récupération et de préparation	Récupération formelle, inadaptée. De 0 Pt à 1 Pt			Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il se déplace sur quelques mètres de manière relâchée. De 1Pt à 2Pts		Le candidat récupère en nageant i selon des modes de nage très économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite. intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisées pour nager vite lors du prochain parcours De 3 Pts à 4 Pts			
03/20	Estimation de la performance chronométrique réalisée	1 pt par temps réalisé compris dans la fourchette de temps estimé à chaque arrivée.								

Candidat Garçon :	
Il réalise 44" sur son premier 50m et estime son temps entre 45" et 48"	0 Pt
Il réalise 45" sur son second 50m et estime son temps entre 45" et 48"	1 Pt
Il réalise 47" sur son troisième 50m et estime son temps entre 49" et 52"	0 Pt
En performance il obtient $(44 + 45 + 47) / 3 = 45.2$	8.0 / 13 Pts
Mode de récupération	2.0 / 4 Pts
Estimation de la performance (0 + 1 + 0)	
NOTE 11.00 / 20	

Candidate Filles :	
Elle réalise 54" sur son premier 50m et estime son temps entre 52" et 55"	1 Pt
Elle réalise 55" sur son second 50m et estime son temps entre 51 et 54'	0 Pt
Elle réalise 55" sur son troisième 50m et estime son temps entre 52" et 55"	1 Pt
En performance il obtient $(54 + 55 + 55) / 3 = 54.668$	8 /13 Pts
Mode de récupération	2.0 / 4 Pts
Estimation de la performance (1 + 1 + 0)	
NOTE 12.00 / 20	

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de créer et d'exploiter le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à bloquer le porteur de balle le plus tôt possible. S'approprier les règles liées au contact corporel.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré <i>a priori</i> (1). Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect donc tactique sur tout le terrain). <p>(1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p><i>En attaque (3 points)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Enfermement dans un jeu individuel de défi souvent conclu par une perte Jeu de passes latéral sans avancée <ul style="list-style-type: none"> Aspiration collective au point de blocage du porteur. <p><i>En défense (3 points)</i></p> <p>Organisation défensive désordonnée (pas de pression en ligne). Aspiration défensive au point de blocage du porteur.</p>	<p>Organisation offensive assurant peu de continuité de jeu (balle change souvent d'équipe) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enfermement dans un jeu individuel de défi souvent conclu par une perte Jeu de passes latéral sans avancée <ul style="list-style-type: none"> Aspiration collective au point de blocage du porteur. <p>Organisation défensive désordonnée (pas de pression en ligne). Aspiration défensive au point de blocage du porteur.</p>	<p>Organisation offensive recherchant la continuité de jeu par l'utilisation du JEUGROUPE et/ou du JEU DEPLOYE</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu dans l'axe profond par relais successifs ponctués par des arrêts de balle (au sol notamment) Jeu latéral de passes par des courses peu rectilignes (transmissions réalisées trop tôt ou trop tard) Enchaînement encore retardé par une répartition peu claire des rôles selon le principe d'utilité (protection/déblayage, relais/éjection, utilisation) JEU AU PIED peu utilisé. <p>Organisation défensive organisée en ligne qui reste assez statique. Contestation souvent brouillonne dans la zone plaqueur plaqué, remplacement sur les côtés mal organisé après plusieurs blocages du porteur. Récupérations au point de blocage.</p>	<p>Organisation offensive assurant une bonne continuité de jeu par une alternance de formes de jeu selon l'avancée réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> Transformation d'une forme de jeu à l'autre permettant de déséquilibrer la défense Distribution des rôles plus conforme à la situation Apparition d'un jeu au pied avec intention tactique (derrière la défense). <p>Organisation d'une ligne défensive qui avance. Bonne distribution au point de blocage et sur les côtés (contestation structurée sur balle au sol). Apparition d'une couverture derrière la ligne R1 = rideau 1. Récupération et jeu immédiat.</p>	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement l'écart entre points encaissés/ points marqués) à 2 point			
12 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)</i></p> <p><i>En défense : efficacité individuelle pour bloquer la progression et/ou récupérer la balle (6 points)</i></p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Joueur concerné si le jeu se déplace à lui ; se met à la faute souvent par méconnaissance de la règle et conteste l'arbitrage. Des gestes involontaires pouvant être dangereux dans la tentative de plaquage notamment. * Pénaliser si mise en danger de l'intégrité physique.</p> <p>PB : peu d'analyse du contexte ; course en travers et tendance à vite passer. NPB : suit le jeu à distance, aide avec retard et sans conviction.</p> <p>Défenseur : toujours arrêté, éprouve des difficultés à bloquer un porteur, plutôt accrocheur et freineur par le maillot.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Joueur capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Connaissances réglementaires permettant un engagement loyal dans l'affrontement physique (Pas de faute au sol répétée, ligne de hors jeu assez bien respectée).</p> <p>PB : avance, conserve au contact debout, passe avec précision. NPB : soutient au contact, enjambe pour protéger et conserver, se replace pour assurer la circulation de balle.</p> <p>Défenseur : bloque et /ou plaque. Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace en ligne pour protéger les côtés.</p>	<p>Joueur organisateur. Joueur capable de tenir n'importe quel rôle en fonction de la circulation de balle et des joueurs. S'engage pour éviter toute situation critique au partenaire Maîtrise son engagement physique au plaquage (attitude sécuritaire). Réorganise son équipe, conseille en direct et montre l'exemple d'entraide dans le combat notamment.</p> <p>PB : capable de créer un danger systématique (prise d'intervalle, passage de bras, décalage, élimine à 1 c 1). NPB : précision de l'aide par de la réactivité en soutien.</p> <p>Défenseur : varie son comportement selon la situation (presse haut, bloque le ballon, arrache le ballon). Plaque l'adversaire et récupère le ballon. Aide un partenaire en difficulté.</p>	

BACCALURÉAT PROFESSIONNEL : RUGBY

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé. La défense s'organise en une ligne disposée sur la largeur et cherche à conquérir le ballon.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré <i>a priori</i> (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect donc tactique sur tout le terrain). <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 14 points
10 pts	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p><i>En attaque</i> (4 points)</p> <p><i>En défense</i> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Difficultés pour s'organiser dans la circulation et au point d'arrêt de la balle.</p> <p>Continuité de jeu soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par un jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire, - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conclu par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marque). <p>Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés).</p> <p>Freine et bloque la progression du porteur, tente de récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Organisation collective offensive liée à des enchaînements d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser.</p> <p>Plus grande continuité de jeu par une alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces.</p> <p>La conservation de balle par mixage de 2 formes de jeu aboutit plus souvent à la marque.</p> <p>Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression.</p> <p>Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Organisation collective réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (mixage des 3 formes de jeu et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu).</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.</p> <p>Ligne défensive pressant haut, coulissante selon le contexte, en reconstruction permanente avec apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau.</p> <p>Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus=matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>	
10 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque :</i> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i> (6 points)</p> <p><i>En défense :</i> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/ défense</i> (4 points)</p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon se déplace vers lui.</p> <p>PB : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement, selon la présence du défenseur.</p> <p>NPB : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire.</p> <p>Défenseur : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision.</p> <p>NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle.</p> <p>Défenseur : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace en ligne pour protéger les côtés.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense).</p> <p>NPB : change son déplacement pour faire diversion, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste.</p> <p>Défenseur : adapte son comportement à la situation (presse haut, freine, pilote le coulissage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.</p>	

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 3 Choisir un saut par redressement, le maîtriser pour pouvoir le réaliser en sécurité 2 fois consécutivement à niveau identique, dans le respect d'exigences techniques (impulsion et premier envol) et de la dimension esthétique. Juger en étant capable de repérer la qualité du premier envol (amplitude et forme du corps).</p>		<p>Présentation d'une fiche qui comporte le saut choisi (le niveau de difficulté est indiqué) La table de saut ou le cheval sont à une hauteur de 1,10m pour les filles, 1,20m pour les garçons Une zone de réception est tracée à 1m de l'agrès 3 zones sont tracées sur l'agrès (si table de saut ou cheval en long) 2 essais consécutifs Une 3ème course est autorisée si l'élève n'a pas touché le tremplin ou l'agrès, même si le plan du cheval ou de la table a été dépassé Le saut est nul si : 1- appui d'un seul pied ou d'une seule main (à l'appel et sur l'agrès) 2- le saut exécuté n'est pas répertorié 3- une aide est apportée pendant le saut Le meilleur des 2 sauts sera retenu pour la note finale</p>			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 NON ACQUIS 0 à 9		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 10 à 20	
16 pts	DIFFICULTÉ	16 sauts par redressement sont codifiés d'une valeur de 3,5 à 18 pts			
		<p>avec mini trampoline pose des mains et des pieds et saut vertical = 3,5 pts et saut groupé = 4 pts et saut demi tour = 4,5 pts et saut carapé écart = 5 pts et tour complet = 6 pts</p>	<p>avec tremplin pose des mains et des pieds et saut vertical = 5,5 pts et saut groupé = 6 pts et saut demi tour = 6,5 pts et saut carapé écart = 7 pts et tour complet = 8 pts</p>	<p>avec mini trampoline saut groupé = 8 pts saut écart = 10 pts saut carapé = 12 pts</p>	<p>avec tremplin saut groupé = 12 pts saut écart = 14 pts saut carapé = 16 pts</p>
	EXÉCUTION	<p>Les fautes d'exécution sont retranchées directement à la valeur du saut. La difficulté du saut ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution</p> <p>-1: hauteur du bassin inférieure à celle des épaules + pose des mains en zone 1 sur la table -0,50: hauteur du bassin égale à celle des épaules + pose des mains en zone 2 sur la table + plus de 2 appuis des mains + hauteur et redressement dans 2ème envol insuffisant + réception - de 1m + chute au sol -0,30: appui prolongé + bras fléchis + épaules en avant + réception désaxée + réception non stabilisée -0,20: jambes écartées, fléchies + pointes de pieds</p>			
2 pts	PROJET	inadéquation entre la prestation et les ressources de l'élève	adéquation entre les réalisations et les ressources de l'élève	choix du saut en adéquation avec les ressources de l'élève	
		0,5 écart important entre les 2 sauts: + de 2pts	1 écart entre les 2 sauts : de 1 à 2 pts	2 écart entre les 2 sauts: - de 1pt	
2 pts	ROLE DE JUGE	0,5 l'élève repère la nature et la difficulté du saut	1 repère l'endroit de la pose des mains	2 repère la hauteur du bassin / épaules	

BAC PROFESSIONNEL : SAUT DE CHEVAL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE						
<p>NIVEAU 4 Choisir un saut par renversement, le maîtriser pour pouvoir le réaliser en sécurité 2 fois consécutivement à niveau identique, dans le respect d'exigences techniques (impulsion, premier envol, tenue du corps) et de la dimension esthétique. Juger en étant capable d'apprécier la qualité du saut (amplitude du premier envol, forme du corps, gainage).</p>		<p>Présentation d'une fiche qui comporte le saut choisi (le niveau de difficulté est indiqué) La table de saut ou le cheval sont à une hauteur de 1,10m pour les filles, 1,20m pour les garçons Une zone de réception est tracée à 1m de l'agrès 2 essais consécutifs Une 3ème course est autorisée si l'élève n'a pas touché le tremplin ou l'agrès, même si le plan du cheval ou de la table a été dépassé Le saut est nul si : 1- le saut exécuté n'est pas répertorié 2- une aide est apportée pendant le saut Le saut est déclassé si la forme du corps et la hauteur du bassin (au-dessus des épaules) sont trop éloignés des exigences du saut choisi Le meilleur des 2 sauts sera retenu pour la note finale</p>						
POINTS À AFFECTER	ÉLEMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 NON ACQUIS 0 à 9		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 10 à 20				
16 pts	DIFFICULTÉ	<p>12 sauts sont codifiés d'une valeur de 3,5 à 16pts</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>sauts par redressement avec mini trampoline saut groupé = 3,5 pts saut écart = 4 pts saut carpé = 5,5 pts</p> </td> <td> <p>sauts par redressement avec tremplin saut groupé = 5 pts saut écart = 5,5 pts saut carpé = 7 pts</p> </td> <td colspan="2"> <p>sauts par renversement lune réception plat dos avec mini trampoline = 8 pts lune réception plat dos avec tremplin = 10 pts rondade ou lune avec mini trampoline = 14 pts rondade ou lune avec tremplin = 16 pts</p> </td> </tr> </table>			<p>sauts par redressement avec mini trampoline saut groupé = 3,5 pts saut écart = 4 pts saut carpé = 5,5 pts</p>	<p>sauts par redressement avec tremplin saut groupé = 5 pts saut écart = 5,5 pts saut carpé = 7 pts</p>	<p>sauts par renversement lune réception plat dos avec mini trampoline = 8 pts lune réception plat dos avec tremplin = 10 pts rondade ou lune avec mini trampoline = 14 pts rondade ou lune avec tremplin = 16 pts</p>	
	<p>sauts par redressement avec mini trampoline saut groupé = 3,5 pts saut écart = 4 pts saut carpé = 5,5 pts</p>	<p>sauts par redressement avec tremplin saut groupé = 5 pts saut écart = 5,5 pts saut carpé = 7 pts</p>	<p>sauts par renversement lune réception plat dos avec mini trampoline = 8 pts lune réception plat dos avec tremplin = 10 pts rondade ou lune avec mini trampoline = 14 pts rondade ou lune avec tremplin = 16 pts</p>					
EXÉCUTION	<p>Les fautes d'exécution sont retranchées directement à la valeur du saut La difficulté du saut ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution -0,50: manque d'amplitude dans 1er envol + plus de 2 appuis des mains + hauteur et redressement dans 2ème envol insuffisant + réception - de 1m + chute au sol -0,30: appui prolongé + bras fléchis + épaules en avant + réception désaxée + réception non stabilisée (non gainée) -0,20: jambes écartées, fléchies + pointes de pieds</p>							
2 pts	PROJET	inadéquation entre la prestation et les ressources de l'élève	adéquation entre les réalisations et les ressources de l'élève	choix du saut en adéquation avec les ressources de l'élève				
		0,5 écart important entre les 2 sauts: + de 2pts	1 écart entre les 2 sauts : de 1 à 2 pts	2 écart entre les 2 sauts: - de 1pt				
2 pts	ROLE DE JUGE	0,5 l'élève repère l'amplitude du premier envol: critères = hauteur du bassin et longueur à la pose des mains	1 l'élève repère l'amplitude du saut et la forme du corps : critère = alignement	2 l'élève repère l'amplitude du saut, la forme et la tonicité du corps: critères = gainage et rythme				

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 3 Pour produire la meilleure performance, se préparer à l'effort et réaliser une suite de bonds valides (cloche-pied suivi de quatre foulées bondissantes) et sécurisés en utilisant des actions propulsives successives.</p>		<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Cinq essais sont autorisés. La moyenne des 2 meilleurs sauts (S1 et S2) compte pour 75% de la note.</p> <p>L'échauffement (compétence méthodologique : s'engager lucidement dans la pratique) et la récupération (Compétence Méthodologique : apprécier les effets de l'activité) comptent pour 25%. Cas de nullité : 1) lorsque le 1^{er} bond n'est pas un cloche-pied 2) quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au delà du bord du sautoir ou début du sable). Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
15/20	<p>Moyenne de S1 et S2 (barèmes distincts pour les garçons et les filles) Exemple : Un garçon réalise 13 puis 14 m, la moyenne est 13.50. Note / 20 = 14 ou note / 15 = 10.5</p>	Note /20	Note /15	Distances en m Filles	Distances en m Garçons	Note /20	Note /15	Distances en m Filles	Distances en m Garçons	Note /20	Note /15	Distances en m Filles	Distances en m Garçons
		01 0.75		5.80	7.00	10	7.5	8.80	11.50	16	12	11.00	14.10
		02 1.5		6.20	7.50	11	8.25	9.10	11.90	17	12.75	11.40	14.60
		03 2.25		6.60	8.00	12	9	9.40	12.30	18	13.5	11.80	15.10
		04 3		7.00	8.50	13	9.75	9.80	12.70	19	14.25	12.20	15.60
		05 3.75		7.30	9.00	14	10.5	10.20	13.10	20	15	12.60	16.30
		06 4.5		7.60	9.50	15	11.25	10.60	13.60				
		07 5.25		7.90	10.00								
		08 6		8.20	10.50								
		09 6.75		8.50	11.00								
05/20	Échauffement et récupération	<p>Entre 0 et 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 				<p>Entre 2.5 et 3.5</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve Récupération active immédiatement après l'effort (marche) 				<p>Entre 4 et 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train progressive et continue intégrant des courses d'élan. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération active immédiatement après l'effort. Étirements en fin de séance 			

EXEMPLES :

Candidat Garçon :
Il saute à : 11.30m, 11.05m, 12.10m, x et 12.55m
Moyenne de S1 et S2 (12.55m et 12.10m) = 12.33
Echauffement et gestion de la sécurité :
9 Pts / 15
3 Pts / 5
Note 12 Pts/20

Candidate Fille :
Elle saute à : 10m, 11.05m, 10.50m, x, et 12.15m
Moyenne de S1 et S2 (12.15m et 11.05) = 11.60
Echauffement et gestion de la sécurité :
12,75 Pts / 15
3 Pts / 5
Note 15.75 Pts/20

BAC PROFESSIONNEL : SAUT EN PENTABOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<p>NIVEAU 4 Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse lors de la phase d'appel en recherchant l'équilibre des bonds et la coordination des actions propulsives.</p>		<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum. Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur saut. Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs sauts. Pour 20% sur la justesse de sa prévision. Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées. Cas de nullité : lorsque le 1^{er} bond n'est pas un cloche-pied. Quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au-delà du bord du sautoir ou début du sable).</p>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
		Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons
08/20	La meilleure performance	0.4	6.87 8.00		4.0	10.14 12.53		6.4	12.22 15.23	
		0.8	7.00 8.50		4.4	10.49 13.00		6.8	12.54 15.73	
		1.2	7.42 9.05		4.8	10.86 13.47		7.2	12.87 16.15	
		1.6	7.83 9.55		5.2	11.20 13.93		7.6	13.17 16.53	
		2.0	8.22 10.07		5.6	11.55 14.39		8.0	13.50 17.00	
		2.4	8.62 10.57		6.0	11.88 14.85				
		2.8	9.00 11.06							
		3.2	9.39 11.56							
		3.6	9.76 12.05							
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons
		0.4	6.30 7.50		4.0	9.39 11.56		6.4	11.55 14.39	
		0.8	6.50 7.75		4.4	9.76 12.05		6.8	11.88 14.85	
		1.2	6.87 8.00		4.8	10.14 12.53		7.2	12.22 15.23	
		1.6	7.00 8.50		5.2	10.49 13.00		7.6	12.54 15.73	
		2.0	7.42 9.05		5.6	10.86 13.47		8.0	12.87 16.15	
		2.4	7.83 9.55		6.0	11.20 13.93				
		2.8	8.22 10.07							
		3.2	8.62 10.57							
3.6	9.00 11.06									
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts	Sup. ou égal à 0.60m = 0Pt Inf. à 0.60m et Sup. ou égal à 0.50m = 0.50Pt Inf. à 0.50 m et Sup. ou égal à 0.40m = 1Pt			Inf. à 0.40m et Sup. ou égal à 0.30m = 2Pts			Inf. à 0.30m et Sup. ou égal à 0.20m = 3Pts Inf. à 0.20m = 4 Pts		

EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (13.30m).

Tentatives : 13.80m, essai, 13.75m, 13.50m, 12.90m et essai.

En performance il obtient avec les 13.80m.

4.8 / 8 Pts

En performance moyenne il obtient $13.80 + 13.75 + 13.50 = 13.68$.

5.6 / 8 Pts

En prédiction il avait annoncé 13.30 et il réalise 13.68, écart 0.38m

2.0 / 4 Pts

NOTE 12.40 / 20

Candidate Fille :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (10.75m).

Tentatives : 11.25m, 11.15m, essai, 10.75m, 9.50m et 10.90m.

En performance elle obtient avec les 11.25m.

5.2 / 8 Pts

En performance moyenne elle obtient $11.25 + 11.15 + 10.90 = 11.10$.

5.6 / 8 Pts

En prédiction elle avait annoncé 10.75 et il réalise 11.10, écart 0.35m.

2.0 / 4 Pts

NOTE 12.80 / 20

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>Niveau 3 : Intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'assaut codifié.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres • assaut non mixte • rapport de force équilibré • assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS • arbitrage des assauts par les élèves • 2 assauts à thèmes de 2 reprises d'une durée de 1mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise. (et non plus duos, mais ça se discute en CAP !) • 1 assaut semi libre de 2 reprises d'une durée de 1mn30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise. 	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE DE 10 À 20 PTS
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualité des déplacements • trajectoires des touches • qualité et variété des enchaînements • distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> • action réflexe • trajectoires imprécises • garde éloignée ou s'expose aux touches sans protection • touche puissante et non armée • Utilise surtout la jambe arrière en attaque. • Ne riposte jamais • Attaques directes 	<ul style="list-style-type: none"> • pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte.
4 pts	<p>Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • touche moins que l'adversaire • localisation basse • subit l'assaut, recule. • Attaque souvent sans toucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Touche autant que l'adversaire • Localisation basse et médiane des touches
3 pts	Gain de l'assaut	0 victoire	1 victoire 2 victoires
5 pts	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> • signal de début et fin d'assaut • refus de l'éthique : comportement atypique 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle la puissance des touches intervient sur le déroulement de l'assaut.

BAC PROFESSIONNEL : SAVATE-BOXE FRANCAISE

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>Niveau 4 : Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres • assaut non mixte • rapport de force équilibré • assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements U.N.S.S. • arbitrage des assauts par les élèves • 3 assauts libres de 2 reprises d'une durée de 1mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise et 10 mn de récupération entre chaque assaut 	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 à 9 PTS	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense:</p> <ul style="list-style-type: none"> - qualité des déplacements - trajectoires des touches - qualité et variété des enchaînements - distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> • pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte 	<ul style="list-style-type: none"> • pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - trajectoires et touches précises - distance de garde adaptée à l'adversaire • enchaînement : poing / poing ; pied / pied ; pied / poing ; poing / pied • pare et riposte en une touche • Recherche à mettre la garde de son adversaire en défaut par feinte d'attaque
4 pts	<p>Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • touche autant que l'adversaire • localisation basse et médiane des touches 	<ul style="list-style-type: none"> • touche plus que l'adversaire • localisation basse, médiane et haute des touches
3 pts	Gain de l'assaut	1 victoire	3 victoires
5 pts	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle la puissance des touches • intervient sur le déroulement de l'assaut 	<ul style="list-style-type: none"> • utilise la terminologie • arrête l'assaut pour raisons de sécurité

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p>Niveau 3 : choisir un enchaînement défini par différents paramètres (intensité, durée, coordination) et le réaliser seul ou à plusieurs, pour produire sur soi des effets immédiats sur l'organisme proches de ceux qui sont attendus.</p>		<p>Les candidats peuvent présenter l'épreuve individuellement ou collectivement*. Ils doivent réaliser un enchaînement, à partir d'un imposé, d'au moins trois blocs, en choisissant un objectif. Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM** compris entre 130 et 160, sur des durées d'effort et de récupération dépendant de l'orientation choisie. Le registre d'effort est référé à la Fréquence Cardiaque (FC). L'utilisation de cardiofréquencemètres est conseillée.</p> <p>↳ OBJECTIF 1 : SE DEVELOPPER SE DEPASSER (160<FC<200) L'effort est court et l'utilisation de paramètres le rend plus intense. L'enchaînement est présenté sur 3 séries de 3 X 2' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : utilisation d'un étape, utilisation de s bras, utilisation de lests, impulsions, BPM.</p> <p>↳ OBJECTIF 2 : S'ENTREtenir REPRENDRE UNE ACTIVITE PHYSIQUE SE REMETTRE EN FORME SE TONIFIER (110<FC<160) L'effort est long et de faible intensité. L'enchaînement est présenté sur une séquence de 3 X 10 minutes avec une récupération semi active entre les périodes. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : hauteur du step, à côté du step, utilisation des bras, utilisation de lests, impulsions, BPM.</p> <p>↳ OBJECTIF 3: DEVELOPPER SA MOTRICITE ET AMELIORER SA COORDINATION. Le groupe ou l'élève présente deux fois un enchaînement de sa création sur une durée de 4 minutes par passage, avec 5 minutes de récupération. Un code défini au sein du projet disciplinaire doit permettre de définir le niveau de complexité de l'enchaînement. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre biomécanique : complexité des pas, utilisation des bras, coordinations, synchronisation, vitesse d'exécution et mémorisation</p> <p>POUR TOUTES LES OBJECTIFS, C'EST LA CONTINUITÉ DANS LA RÉALISATION DES SÉQUENCES QUI EST RECHERCHÉE.</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À EVALUER	NIVEAU 3 NON ACQUIS 0 A 9	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 10 à 20
(AVANT)		CHOISIR UN OBJECTIF	
04/20 ORIENTER SON EFFORT		<p>CHOSIR PAR DÉFAUT</p> <p>Les objectifs et les paramètres ne sont pas identifiés Un choix de l'élève par défaut ou pour être avec tel partenaire</p>	<p>Les objectifs sont identifiés L'élève sollicite l'aide de l'enseignant pour choisir les paramètres relatifs à l'intensité Le choix est justifié (au regard de ses ressources, de ses attentes)</p> <p>L'élève choisit seul son objectif et les paramètres utilisés, au regard de ses ressources, de sa FC et de ses attentes</p>
(PENDANT)	13/20 REALISER	<p>Les séquences prévues ne sont pas respectées La continuité est rompue plusieurs fois, en liaison avec des difficultés liées à la coordination, la mémoire, le rythme et/ou liées à un mobile inadéquat Les éléments ne respectent ni les exigences de sécurité ni les exigences d'exécution.</p>	<p>Les séquences prévues sont majoritairement respectées La continuité est rompue peu de fois La FC est globalement dans la fourchette fixée Les éléments sont réalisés de façon correcte en termes de sécurité et/ou exécution</p>
	LA PRODUCTION COLLECTIVE*	<p>La production n'est pas collective, des décalages importants et fréquents sont observés entre les partenaires. Peu de communication entre les élèves</p>	<p>Une production collective avec un « élève repère » sur lequel les autres partenaires s'appuient, pour la mémoire et/ou le rythme pour assurer une réalisation synchrone continue</p> <p>Une production collective où chaque élève est autonome, tant au niveau de la mémorisation que du rythme</p>
(APRES)	LE BILAN DE SA PRESTATION	BILAN SOMMAIRE Banalités, généralités	BILAN REALISTE
3/20 ANALYSER			<p>La prestation est décrite en termes de points forts, points faibles au regard de l'effort à fournir.</p> <p>L'élève explique ses choix et les moyens mis en œuvre pour assurer la continuité et respecter les séquences</p>

Commentaires :

* la possibilité de choisir individuellement un mobile doit prévaloir sur l'organisation par groupes en cas de faible effectif. Si le candidat est seul, il n'y a pas d'évaluation du « produire ensemble », la totalité de la note est individuelle.

**BPM : Battement Par Minute ou tempo de la musique

Afin d'évaluer l'ensemble des élèves sur une seule séance, il est possible de faire évoluer des groupes simultanément et d'annoncer aux élèves les temps d'effort et de récupération définis pour leur objectif, afin de les aider à s'organiser

BAC PROFESSIONNEL : STEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>Niveau 4 : prévoir et réaliser un enchaînement seul ou à plusieurs, en utilisant différents paramètres (intensité, durée, coordination) pour produire sur soi des effets différés liés à un mobile personnel ou partagé.</p>		<p>Les candidats peuvent présenter l'épreuve individuellement ou collectivement*. Ils doivent réaliser un enchaînement d'au moins cinq blocs. Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM** compris entre 130 et 160, sur des durées d'effort et de récupération dépendant de l'objectif choisi. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel en choisissant parmi les trois objectifs proposés celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme. Le registre d'effort est référé à la Fréquence Cardiaque d'Effort (FCE)***. L'utilisation de cardiofréquence mètre est vivement conseillée.</p> <p>↳ OBJECTIF 1 : INTENSITE SE DÉVELOPPER, SE DÉPASSER (intensité de travail > 85%) L'enchaînement peut s'inspirer d'un imposé. Deux possibilités : 2 séries de 3 X 4' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries ; ou 3 séries de 3 X 2' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : utilisation des étages, utilisation des bras, utilisation de lests, impulsions, BPM.</p> <p>↳ OBJECTIF 2 : DUREE S'ENTREtenir, REPREDRE UNE ACTIVITE PHYSIQUE, SE REMETTRE EN FORME. (intensité de travail entre 60 et 75%) L'enchaînement peut s'inspirer d'un imposé. Deux possibilités : une séquence de 4 X 10 minutes ou de 2 X 20 minutes, avec une récupération semi active entre les périodes. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : hauteur du step, à côté du step, utilisation des bras, utilisation de lests, BPM.</p> <p>↳ OBJECTIF 3 : COORDINATION DEVELOPPER SA MOTRICITE, AMELIORER SA COORDINATION, SA CONCENTRATION, SA ANTICIPATION, SA SYNCHRONISATION ET SA CREATIVITE. L'enchaînement est entièrement créé par les élèves. Un code défini au sein du projet pédagogique de l'établissement, présenté à la commission académique des examens, doit permettre de définir le niveau de complexité de l'enchaînement. Il est présenté sur une durée de 6 minutes par passage, avec 5 minutes de récupération. L'effort est aérobie. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre biomécanique : complexité des pas, utilisation des bras, coordinations, synchronisation, vitesse d'exécution et mémorisation.</p> <p>Chaque élève présente son projet de séance par écrit : objectif et séquences effort/récupération choisis, ainsi que les paramètres utilisés personnellement. Il réalise ensuite ce projet.</p> <p>À l'issue de l'épreuve, l'élève analyse sa prestation par écrit, à partir des sensations éprouvées. Il apporte un commentaire sur la qualité de sa séance. Il explique éventuellement les écarts entre projet et réalisation.</p> <p>Ce sont les aspects énergétiques (FCE) d'une part et biomécaniques (continuité) d'autre part qui sont les repères de la pertinence des choix de l'élève.</p> <p style="text-align: center;">POUR TOUS LES OBJECTIFS, C'EST LA CONTINUITE DANS LA REALISATION DES SEQUENCES DETERMINEES QUI EST RECHERCHEE</p>			
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU DE COMPÉTENCE NON ACQUIS		DEGRÉ D'ACQUISITION DE LA COMPÉTENCE DU NIVEAU 4	
		0	9	10	20
AVANT : PREVOIR LES SEQUENCES 07/20	LE CHOIX DE L'OBJECTIF	MANQUE DE COHÉRENCE Les objectifs sont identifiés. L'objectif choisi est personnel mais peu explicite Les choix des séquences, de la composition, des paramètres, ne sont pas justifiés		DÉBUT DE COHÉRENCE Les choix d'objectif, des séquences et des paramètres sont partiellement argumentés	
	LA CONCEPTION COLLECTIVE DE L'ENCHAÎNEMENT	COMPOSITION INADAPTEE <i>Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement ne permettent pas d'assurer la continuité : l'organisation est aléatoire, les ressources individuelles sont mal exploitées.</i>		COMPOSITION STRUCTUREE <i>Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement (simplifications ou complexifications) sont proposés pour permettre à tous les candidats d'assurer la continuité</i>	
PENDANT : PRODUIRE 10/20	LA CONTINUITE DE L'EFFORT	Les séquences prévues ne sont pas respectées La continuité est rompue plusieurs fois, en liaison avec une motricité et/ou un objectif inadéquat(s) La FCE est éloignée de la fourchette fixée Les éléments sont réalisés de façon incorrecte (sécurité, exécution)		Les séquences prévues sont majoritairement respectées La FCE est aux extrémités de la fourchette fixée Les éléments sont réalisés de façon correcte en termes de sécurité et/ou exécution	
	LA PRODUCTION COLLECTIVE	<i>Des décalages importants et fréquents entre les partenaires, la production n'est pas collective. Peu de communication entre les candidats</i>		<i>Une production collective avec un « élève repère » sur lequel les autres partenaires s'appuient, pour la mémoire et/ou le rythme, pour assurer une réalisation synchrone</i>	
APRES : ANALYSER 3/20	LE BILAN DE SA PRESTATION	BILAN SOMMAIRE Banalités, généralités		BILAN REALISTE La prestation est décrite en terme de points forts, points faibles, ruptures... En cas de rupture de la continuité, une hypothèse est émise (cause ciblée : fatigue, déconcentration, trou de mémoire, désynchronisation...)	
		BILAN ARGUMENTE La prestation est analysée avec des explications sur les points forts et points faibles, des régulations, des perspectives envisagées. La terminologie utilisée est adaptée.			

Commentaires : * la possibilité de choisir individuellement un mobile doit prévaloir sur l'organisation par groupes en cas de faible effectif. Si le candidat est seul, il n'y a pas d'évaluation collective du « concevoir » et du « produire », la totalité de la note est individuelle.

**BPM : Battement Par Minute ou tempo de la musique

*** Formule de KARVONEN : $FCE_{effort} = FC_{Repos} + [(FC_{Max} - FC_{Repos}) \times \% \text{ d'intensité de travail définie}]$ Ex : candidat de 16 ans avec une FC Repos de 65 choisissant l'objectif 1 : $FCE = 65 + [(220-16) - 65] \times 90\% = 190 \text{ puls/min}$
Afin d'évaluer l'ensemble des élèves sur une seule séance, il est possible de faire évoluer des groupes simultanément et d'annoncer aux élèves les temps d'effort et de récupération définis pour leur objectif, afin de les aider à s'organiser

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements. 		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		9	10	20
12 pts	LES ECHANGES dans le duel	Le service est une simple mise en jeu. Les placements de balle intentionnels sont peu variés. Le rythme des échanges est lent et les actions sur la balle sont réactives.	Le candidat varie ses services en profondeur ou en direction afin d'entrer d'emblée dans le duel. L'alternance volontaire des placements de balle et les accélérations soudaines sont souvent décisives.	Le candidat utilise la variation de services en profondeur et en direction pour prendre l'initiative. De réels effets apparaissent, notamment au service. Les trajectoires s'aplatissent et le candidat peut répondre à une première accélération.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	Le candidat, souvent « collé » à la table, garde le même placement (de face) en coup droit et en revers. Les déplacements, lorsqu'ils sont observés, s'engagent tardivement après la frappe adverse.	Le candidat adopte un placement différencié en coup droit et en revers surtout lorsqu'il est en situation favorable. Les frappes excentrées s'effectuent souvent en déséquilibre et les replacements sont tardifs	Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression. Début de replacement systématique dès la frappe
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores		
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées.	La rencontre est remportée grâce à l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées.	La rencontre est remportée en provoquant régulièrement l'apparition de balles favorables.

BAC PROFESSIONNEL : TENNIS DE TABLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>Niveau 4 : faire des choix tactiques pour gagner le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. • Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements. 			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		0	9	10	20
4 pts	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification.		Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement.	
8 pts	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES	Le candidat utilise prioritairement une arme d'attaque pour rompre l'échange (smash ou alternance rapide de placement de balle). Le service, par ses variations de placement ou de vitesse, est perçu comme une entrée dans le duel. Le candidat différencie son placement coup droit / revers dans les phases de moindre pression.		Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant la vitesse, le placement et un début de rotation de balle. Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression.	
8 pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores			
		Le gain du point est obtenu grâce à de nombreuses fautes grossières non provoquées ou une première attaque non contrée.		Le gain du point s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables le plus souvent provoquées.	
		Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celle-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.			
		Les rotations de balles sont différenciées et utilisées au service comme pendant l'échange. Le service prépare le troisième coup. Le candidat peut contrer plusieurs attaques franches (ex : bloc ou défense loin de la table) et parvient parfois à neutraliser voire inverser un rapport de force momentanément défavorable.			
		La rencontre est remportée en provoquant systématiquement l'apparition de balles favorables.			

Annexe

CAP-BEP : VOLLEY-BALL

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteigne volontairement la cible, prioritairement la zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 4 contre 4 sur un terrain de 14m sur 7m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres en semaine de 25 points (joué au point décisif). Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du fil et peut être adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00m à 2,30m) et le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à 3. <p>(1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p><u>En attaque</u> (3 points)</p> <p><u>En défense</u> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par un jeu de sauvegarde du terrain et des actions essentiellement individuelles de renvois directs. Les trajectoires produites sont aléatoires et ne mettent pas volontairement l'adversaire en difficulté.</p> <p>Pas de communication entre les joueurs : beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs. Pas d'organisation spatiale identifiable sur le terrain.</p>	<p>Organisation offensive qui assure la conservation du ballon pour atteindre plus efficacement la cible adverse et notamment la zone arrière par l'utilisation plus systématique d'un joueur relais.</p> <p>Code de communication autour de la réception de la balle. Organisation spatiale identifiable, assurant la protection du terrain, mais pas toujours adaptée.</p>	<p>Organisation collective qui se caractérise par la mise en danger de l'adversaire à partir de la zone avant en créant et en utilisant des situations favorables d'attaques pour viser des espaces libres.</p> <p>Organisation spatiale identifiable et adaptée. Les joueurs communiquent, respectent les consignes collectives et utilisent les temps de concertation à bon escient.</p>	
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement les points encaissés/ points marqués)</p>			
12 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En tant que porteur de balle</i> (6 points)</p>	<p><u>Joueur passif ou peu vigilant.</u> Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p> <p>Évite ou perd le ballon : intervient sur la balle tardivement. Frappes explosives et non contrôlées qui mettent en difficulté les partenaires. Mise en jeu aléatoire.</p>	<p><u>Joueur impliqué et lucide.</u> Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et loyal. Joueur capable de maintenir sa vigilance et de se rendre disponible en fonction de la circulation de balle et de l'orientation de ses partenaires.</p> <p>Gère l'alternative : jouer seul ou avec ses partenaires en fonction de sa distance et de son orientation par rapport au filet. Utilise manchette – passe haute à bon escient sur des balles faciles. Frappes intentionnelles vers le fond du terrain adverse depuis la zone avant. Mise en jeu assurée.</p>	<p><u>Joueur organisateur.</u> Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p> <p>Capable de provoquer la rupture en intervenant efficacement : en réception intervient dans la zone proche sur des balles accélérées, renvois plus précis en zone avant utilisables par le joueur relais. Le passeur-relayeur facilite l'action de l'attaquant par des trajectoires hautes. L'attaquant varie ses modes de frappe (pieds au sol, en suspension, balle placée ou accélérée). Service placé ou puissant.</p> <p>Intervient efficacement dans un secteur d'intervention plus large lors de la réception (attitude active à distance de passe). Se rend disponible pour une attaque (se recule face au filet pour prendre un élan).</p>	
	<p><i>En tant que non porteur de balle</i> (6 points)</p>	<p>Statique ou en retard, non concerné (regard, placement des appuis peu orientés lors de la mise en jeu).</p>	<p>Se prépare pour relayer activement dans un espace proche. S'orienter et regarder le porteur (attitude proactive ou concentrée dès la mise en jeu).</p>		

BAC PROFESSIONNEL : VOLLEY-BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). • Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Entre ces deux rencontres, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. <p>(1)Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
10 pts	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (4 points)</p> <p style="text-align: right;"><i>En défense</i> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.</p> <p>Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant.</p> <p>Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense : fait commettre des fautes à l'adversaire). Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>	
	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque :</i> (6 points) Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle Prise de décisions dans la relation PB/NPB</p> <p><i>En défense :</i> (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</p>	<p>Joueur intermittent.</p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est facile.</p> <p>PB : Donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. NPB : Réagit pour aider.</p> <p>Défenseur : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.</p>	<p>Joueur engagé et réactif.</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu.</p> <p>PB : Met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...) La mise en jeu est placée NPB : Offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.</p> <p>Défenseur : Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif.</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/ défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile près à intervenir dans l'urgence.</p> <p>PB : Passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : Crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).</p> <p>Défenseur : Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</p>	