

ANNEXE
REFERENTIELS NATIONAUX DE CERTIFICATION ET D’EVALUATION DE L’EPS AUX CAP, BEP
ET BACCALAUREAT 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

ACROSPORT CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
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.		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. 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. 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. 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												
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 Pts						COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 Pts						
6 points	DIFFICULTE (figures et éléments)	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
		ELEMENTS	3A	4A	5A	6A	5A ,1B	4A,2B	3A,3B	2A,4B	1A ,5B	6B	5B,1C	4B,2C
8 points	EXECUTION (figures et éléments sur 6 points) Chacun est noté sur 1 point (montage et démontage sur 2 points)	<u>figure statique</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						<u>figure dynamique</u> amplitude réception correction			<u>élément</u> technique décalage / partenaire correction			
		Figures réalisées en force. Appuis dangereux.			Précipitations, de nombreux déséquilibres.			Mouvements hésitants. Réceptions lourdes au sol.			Mouvements fluides. Réceptions légères.			
		0			0.5			1			1.5 2			
4 points	COMPOSITION DE L'ENCHAINEMENT (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, ELEMENT tous les éléments (gymniques et acrobatiques) de gym, LIAISON les liens chorégraphiques entre les figures et les éléments.

ACROSPORT BAC PRO

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
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.		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. 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. 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. Des contraintes de temps: durée entre 1'30 et 2'30												

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, **ELEMENT** tous les éléments (gymniques et acrobatiques) de gym, **LIAISON** les liens chorégraphiques entre les figures et les éléments.

ARTS DU CIRQUE CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		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.		
Pts à affecter	Eléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
6 points	Composition : création collective et mise en piste. Note collective	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 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 .
11 points	Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque . 7 points Note individuelle	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.
	Interprétation : l'engagement émotionnel et la prise de risque. 4 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	Appréciation de la qualité de réalisation des différentes formes singulières. Note individuelle	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'assoier, 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.

Equilibre : 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.

ARTS DU CIRQUE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		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 choisis). 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.		
Pts à affecter	Eléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
6 points Construction du numéro Note collective	Composition : création collective et mise en piste	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 .	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 punctuellement 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.	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.
2 points Le projet	Ecriture de la pièce	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.	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 .	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.
9 points Réalisation Interprétation Note individuelle	Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque 4.5 points Interprétation : l'engagement émotionnel et la prise de risque 4.5 points	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 . 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.	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. 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 décrocher.	De 4 à 4.5 pts L'élève crée de nouvelles figures en combinant ou articulnant 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 . 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 rattrapage anticipées.
3 points Spectateur Lecteur Note individuelle	Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition	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.	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.	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.

COMMENTAIRES :

- (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 réguler son équilibre sur l'engin sans perturber la continuité du jonglage (mobilité jambes+ bassin indépendante du buste).

BADMINTON CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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.		- 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	COMPETENCE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
12 Points	ELABORATION 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 DEPLACEMENT 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 Points	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.

BADMINTON BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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.		- 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	COMPETENCE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
4 Points	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 Points	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 Points	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).

BASKET- BALL CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		- Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à 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. (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.		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
8 points	Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i>	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.	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.	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.
	<i>En attaque (3 points)</i>			
	<i>En défense (3 points)</i>	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.	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.	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). <i>Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</i>
	Gain des rencontres <i>(2 points)</i>	De 0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués)	
12 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	<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.	<u>Joueur impliqué et lucide.</u> 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.	<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...).
	<i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)	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.	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).	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.
	<i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)	Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.	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.	Défenseur : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.

BASKET-BALL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		• 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''. (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.		
Points à affecter	Eléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE	
		De 0 à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
10 points	Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Dégré d'organisation collective de l'équipe.</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.</i> <i>En attaque</i> (4 points)	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> 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.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> 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. Echanges 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)	<u>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> 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). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.
	Efficacité collective Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i> (2 points)	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <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)	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. <u>PB :</u> dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. <u>NPB :</u> se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. <u>PB :</u> avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. <u>NPB :</u> offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. <u>PB :</u> 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). <u>NPB :</u> 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). <u>Défenseur :</u> 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).
10 points	<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)	<u>Défenseur :</u> ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	<u>Défenseur :</u> 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, va au rebond défensif)..	

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
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.		En demi-fond, chaque élève réalise 3 courses de 500m (récupération de10mn 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%.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts							
15 Points	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles) Exemple : une fille réalise 7mn01 Sa note est 9.75 / 15 (ou 13 / 20)	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 Points	Répartition de l'effort Différence des deux temps extrêmes réalisés <u>Exemple</u> 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	La fourchette des deux temps extrêmes est de 10" à 15". 01pt				La fourchette des deux temps extrêmes est de 5" à 9". 02 pts				La fourchette des deux temps extrêmes est de 00" à 4". 03 pts			
02 Points	Préparation et récupération.	01 pt - Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche). - Mobilisations articulaires incomplètes.				1 ,5 pt - 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 - 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.			

COMPÉTENCES ATTENDUES		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 NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 pts					
14 Points	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 Points	Préparation et récupération	1pt			1,5 pt			2 pts		
		- Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche). - Mobilisations articulaires incomplètes.			- 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).			- 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 Points	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	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"

Le temps prédit avant la deuxième course 1'49". Temps réalisé 1'52"

Temps réalisé lors de la troisième course 1'45"

Notation :

Temps cumulé : 1'44" + 1'52" + 1'45" = 5'21"

Ecart prédiction / réalisation 1" + 3" = 4"

Ecart : 1"

Ecart : 3"

6.3 Pts / 14

3,2 Pts / 4

Candidate fille :

Le temps prédit avant la première course 2'15". Temps réalisé 2'18" Ecart : 3"

Le temps prédit avant la deuxième course 2'18". Temps réalisé 2'15" Ecart : 3"

Temps réalisé lors de la troisième course 2'12"

Notation :

Temps cumulé : 2'18" + 2'15" + 2'12" = 6'45"

Ecart prédiction / réalisation 3" + 3" = 6"

8.4 Pts / 14

2,4 Pts / 4

COURSE DE HAIES CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		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	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts							
15 Points	Temps réalisé sur le 200 m haies. (barème différencié garçons - filles)	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	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 Points	Franchir sans piétiner.	Le nombre d'appuis inter haies oscille sur tout le parcours à + 3 appuis. 1 pt				Le nombre d'appuis inter haies jusqu'au 5eme obstacle n'est pas identique et oscille à + 2 appuis sur tout le parcours. 2 pts				Le nombre d'appuis inter haies jusqu'au 5ème obstacle est identique puis le nombre d'appuis inter haies oscille à +1 appui. 3 pts			
02 Points	Préparation	- Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) . - Mobilisations articulaires incomplètes. 1 pt				- 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. 1,5 pt				- 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. 2 pts			

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 pt

COURSE DE HAIES BAC PRO

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
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.		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.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts				COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts							
15 Points	Cumul des temps réalisés sur le 250 m plat et le 250 m haies (barème différencié garçons - filles)	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	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 Points	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 Points	Échauffement	- Mise en train désordonnée. (courses rapides ou marche) - Mobilisations articulaires incomplètes. 1 pt				- 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				- 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. 2 pts			

COURSE DE RELAIS-VITESSE CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES						PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPEUVE																	
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 1passe 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				ELEMENTS A EVALUER		COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts						COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts					
						05 Points.	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
								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 Points.	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	Ecart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Ecart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Ecart 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 Points	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	1.5	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 Points	Préparation avant l'épreuve et récupération après l'effort. Etre capable d'assurer une transmission valide (zone de transmission respectée).					Echauffement léger, étirements légers ou inexistants, pas ou peu de vérification de marques. Pas de récupération après les efforts.				Echauffement pertinent, étirements présents mais succincts, peu de vérification de marques. Récupération après l'effort sous forme de trotting léger.				Echauffement progressif, étirements appropriés, vérification des marques de passages. Récupération active après les efforts (étirements, trottin).									
						1 Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise aucune ou une seule transmission valide.				1,5 Chaque coureur concerné par trois charnières de relais réalise deux transmissions valides				2,5 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).

COURSE DE RELAIS-VITESSE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES						PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE											
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	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts								COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts							
05 Points	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 Points	Indice de transmission Différence entre le meilleur temps réalisé sur 4x50 mètres (2) et la somme des temps des 4 coureurs sur 50m .									8.3	6.9	3.8	15				
						Note / 20	Note / 05	Ecart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Ecart en secondes T relais – T ind		Note / 20	Note / 05	Ecart 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 Points	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	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	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	54	4.8	19
		73.4	61.4	1.0	04	70.4	59.4	2.3	09	67.4	57.0	3.5	14	63.8	53.4	5.0	20
05 Points	Etre capable d'assurer une transmission valide (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			
	Etre capable d'assurer une transmission efficace (4)					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			

COURSE D'ORIENTATION CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE.					
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 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 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.					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9pts.		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20pts.			
10 Points	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	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.					
6 Points	Evaluation de la vitesse de course	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.					
2 Points	Renseignement du carton de contrôle	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	
2 Points	Analyse de son parcours	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.

COURSE D'ORIENTATION BAC PRO

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE.					
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.		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.					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9pts.		COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20pts.			
10 Points	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	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.					
6 Points	Evaluation de la vitesse de course	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.					
2 Points	Renseignement du carton de contrôle	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	
2 Points	Analyse de son parcours	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).

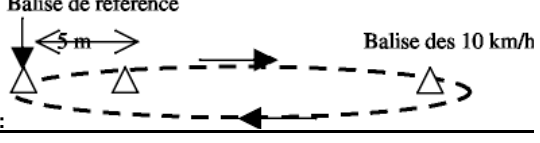
- Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche.

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

COURSE EN DUREE CAP BEP

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		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. Les 2 objectifs sont : Objectif 1 : Développer une santé physiologique personnelle optimale Objectif 2 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à l'affinement de la silhouette 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 candidat 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. Il est donc exigé du candidat : - 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.		
POINT A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN ACQUISITION De 0 à 09 pts	COMPETENCE DE NIVEAU ACQUISE De 10 à 20 pts	
4 Points	CONCEVOIR	Le candidat de 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. 0 à 1,5 point	Le candidat justifier globalement le choix de son objectif. . La partie de séance qu'il a construite est en relation avec l'objectif visé. 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	PRODUIRE Respect des caractéristiques du registre sollicité. Respect des allures annoncées et Statut de l'effet corporel.	L'élève reproduit partiellement les séries sans respecter précisément les contraintes du contrat (distances, temps de récupération, tout est approximatif). Il ne contrôle pas systématiquement ses allures de déplacement après chaque séquence de travail. La production de forme est incomplète et ne produit que des effets inappropriés à l'objectif visé. 0 à 6,5 points	Applique et respecte les principes relatifs à l'objectif visé. La majorité de ses séquences d'effort respectent les allures de déplacement prévues. De la reproduction de forme à la production d'effets. 7 à 10 points	Régule précisément son engagement en fonction de ses sensations et de repères externes en relation à l'objectif visé. Les allures des déplacements sont très majoritairement fidèles à celles prévues. les formes gestuelles permettent de viser une production volontaire d'effets, relatifs à l'objectif visé. 11 à 12 points
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

COURSE EN DUREE BAC PRO

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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. Schéma de principe  (Ex : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute) 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.		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. 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 : Obj. 1 : Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances. Obj. 2 : Développer un état de santé de façon continue. Obj. 3 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à la perte de poids. 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 multiples de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant les 30 minutes. 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. 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). 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 Evaluer, Concevoir et Analyser.		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 09 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts	
07 Points	Concevoir et mettre en oeuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps de course et intensités, les temps et types de récupérations, 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 inadaptés : objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadaptées. Le candidat ne sait pas justifier ses choix.	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.	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.
		0 à 3 points	3,5 à 5 points	5,5 à 7 points
10 Points	Produire 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.	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.	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.
		0 à 4,5 points	5 à 7,5 points	8 à 10 points
03 Points	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.	Bilan effectué. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique.	Bilan expliqué. Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique.
		0 à 1 point	2 points	3 points

DANSE CHOREGRAPHIE COLLECTIVE CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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 (espace, 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.		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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 points	COMPETENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 points.	
8 Points Construction de la chorégraphie Note collective	Composition (chorégraphe) -Lisibilité du thème d'étude et de son développement..... -Construction d'une motricité singulière.... -Exploitation de l'espace scénique..... - Richesse des relations entre les danseurs (spatiales, temporelles, corporelles)...	0 à 3,5 pts - La présentation est incomplète , il manque une étape (début, développement ou fin) ou des éléments définissant la situation de référence. Evocation 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	4 à 5,5pts - 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 .	6 à 8 pts - 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 Réalisation Interprétation Note individuelle	Interprétation (danseur) -Engagement moteur. -Engagement émotionnel.	0 à 4,5 pts -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	5 à 6,5 pts - 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 .	7 à 9 pts - 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 Spectateur Lecteur Note individuelle	Appréciation d'une chorégraphie (spectateur), à partir de la fiche -Apprécier le niveau de réalisation d'un danseur. -Apprécier l'interprétation des danseurs.	0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas l'interprète - Observe la réalisation de façon approximative . - Apprécie sans argument, de façon binaire l'interprétation du danseur.	1,5 à 2 pts Appréciation d'un point précis qui transforme la réalisation du danseur - 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.	2,5 à 3 pts Appréciations qui génèrent une amélioration nette de la prestation du danseur -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, saccadée, 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.

DANSE CHOREGRAPHIE COLLECTIVE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		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 avant 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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 points	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 points.	
8 points Construction de la chorégraphie Note collective	Composition (rôle de chorégraphe) - Procédé(s) de composition choisi(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	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).	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.	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.
9 points Réalisation Interprétation Note individuelle	Interprétation (rôle de danseur) •Engagement moteur •Engagement émotionnel	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.	5 à 6,5 pts - Coordination et dissociation maîtrisées de gestes plus complexes (bras jambes, tête) variation d'énergie, gestes précis et convaincants, 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 .	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 .
3 points Spectateur Lecteur Note individuelle	Appréciation d'une chorégraphie (rôle de spectateur) à partir d'une fiche d'observation • Analyse des éléments de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet	0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent 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.	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.	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.

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...

Procédées 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.

ESCALADE CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
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.		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'assurage 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.									
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 de 10 à 20 pts						
12 Points	Cotation de l'itinéraire choisi.	Points attribués en fonction de la cotation de la voie.									
		COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	Moulinette		6	7	8	9	10	11	12
		Filles	Moulinette	6	7	8	9	10	11	12	
4 Points	Coordination de l'action Grimper/ s'assurer.	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 Points	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	En moulinette, assurage en 4 temps avec une tension irrégulière (trop de mou ou la boucle pincée saute).			Assurage en contrôlant la tension de la corde (la boucle pincée ne saute pas). Assurage sans décalage avec la progression du grimpeur. Communication efficace.						

SAE : structure artificielle d'escalade

ESCALADE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES				PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
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.				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'assurage au cours du grimper du partenaire A 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.									
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER			NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 10 à 20							
14 Points	Cotation de l'itinéraire choisi.			Points attribués en fonction de la cotation de la voie.									
				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 Points	Coordination de l'action Grimper/ s'assurer.			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 Points	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...

FOOTBALL CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPEUVE	
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.		-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 à 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. <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.	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points De 15 points à 20 points
8 Points	Efficacité de l'organisation collective. <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> <i>En attaque</i> (3 points)	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.	-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.
	<i>En défense</i> (3 points)	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.	-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.
	Gain des rencontres (2 points)	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)	
12 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective. <i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)	<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.	<u>Joueur impliqué et lucide.</u> 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.
	<i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)	<u>PB :</u> 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. <u>NPB :</u> suit le jeu, s'oriente par rapport au PB et non par rapport à la cible, peu d'enchaînement d'actions.	<u>PB :</u> 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. <u>NPB :</u> se rend disponible (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme). <u>Défenseur :</u> ferme l'accès au but, est capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire.
			<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...). <u>PB :</u> 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. <u>NPB :</u> propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en enchaînant démarquage et remplacement en fonction du rapport de force. <u>Défenseur :</u> variété des déplacements et remplacements en fonction des intentions défensives de pression/dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.

FOOTBALL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		-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. (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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points
10 Points	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> <u>En attaque</u> (4 points)	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). 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.	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. Echanges 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. -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.	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). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers. -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.
	Efficacité collective (2 points) <i>Gain des rencontres, Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <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> <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>	Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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). 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.	Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. 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). 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).	Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. 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...) 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...).

GYMNASTIQUE AU SOL CAP BEP

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 porté 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	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts						COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts						
06 Points	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
		ELEMENTS	3A	4A	5A	6A	5A ,1B	4A,2B	3A,3B	2A,4B	1A ,5B	6B	5B,1C	4B,2C
08 Points	EXECUTION	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												
03 Points	COMPOSITION	1pt					2pts			3pts				
		Rupture entre les éléments (arrêt prolongé, chute). Inadéquation entre la prestation et les ressources des élèves.					Les éléments sont rééquilibrés (transitions courtes et dynamiques, l pas). Adéquation entre les réalisations et les ressources des élèves.			Les éléments sont enchaînés choix des éléments judicieux.				
03 Points	ROLE DE JUGE	1pt					2pts			3pts				
		Repère tous les éléments de difficultés.					Repère tous les éléments de difficultés. Identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques.			Repère tous les éléments de difficultés. Identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques. Repère le niveau de composition.				

GYMNASTIQUE AU SOL BAC PRO

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												
		COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts						COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts						
06 Points	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 :	2.2	2.4	2.6	2.8	3	3.2	3.4	3.6	3.8	4	4.2	4.4
		ELEMENTS	1A,5B	6B	5B,1C	4B,2C	3B,2C	2B,4C	1B,5C	6C	5C,1D	4C,2D	3C,3D	2C,4D
08 Points	EXECUTION	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												
03 Points	COMPOSITION	1pt					2pts			3pts				
		Les éléments sont rééquilibrés. (transitions courtes et dynamiques, l pas) Adéquation entre les réalisations et les ressources des élèves.					Les éléments sont juxtaposés (continuité de l'enchaînement). Choix des éléments judicieux.			Les éléments sont imbriqués (anticipation) . Originalité, risque maîtrisé, virtuosité.				
03 Points	ROLE DE JUGE	1pt					2pts			3pts				
		Repère tous les éléments de difficultés. Identifie les éléments gymniques et les éléments acrobatiques.					Repère le niveau de difficultés des éléments gymniques et acrobatiques. Repère le niveau de composition.			Repère les fautes d'exécution.				

HANDBALL CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
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.		- 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 à 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.			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
8 points	Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>En attaque</i> (3 points) <i>En défense</i> (3 points)	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.	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 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.	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.	
	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)		
	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)</i> <i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)</i>	<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. 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.	<u>Joueur impliqué et lucide.</u> 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.	<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...). 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.	

HANDBALL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
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.		• Matchs 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. <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.			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
10 Points	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> <i>En</i> <i>attaque</i> (4 points)	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> 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.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> 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. Echanges 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). <i>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli).</i> Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).	<u>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> 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). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.	
	Efficacité collective (2points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i>	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.	
10 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <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>	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. <u>PB :</u> dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. <u>NPB :</u> se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. <u>PB :</u> joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. <u>NPB :</u> 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).	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. <u>PB :</u> 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). <u>NPB :</u> 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).	
	<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>	<u>Défenseur :</u> ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	<u>Défenseur :</u> 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).	<u>Défenseur :</u> 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).	

JUDO CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE						
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.		• 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	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
8 Points	Système d'attaque et de défense (debout et sol) : - Saisie et attitude - Déséquilibre, déplacement, placement. - Comportement défensif.	• Action réflexe. • Distance de garde éloignée au maximum. • Appuis déficients. • Ne contrôle pas l'adversaire au sol.				• 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 Points	Gestion du rapport de force. Efficacité.	• Peur du combat, de la chute. • Reste sur le pôle de la coopération.				• <i>Randori avec partenaires.</i> • S'engage mais sans contrôler sa force • Equilibre relatif entre avantages marqués / subis.		
3 Points	Gain des combats.	0 VICTOIRE	1 NUL 2 DEFAITES	2 NULS 1 DEFAITE	3 NULS	1 VICTOIRE 2 DEFAITES	1 VICTOIRE 1 DEFAITE 1 NUL	1 VICTOIRE 2 NULS
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel.	• Maîtrise seulement un <i>signal</i> de début et fin de combat. • Refus de l'éthique : comportement atypique.				• <i>Rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé. • Intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations.		

JUDO BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
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.		• 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	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
8 Points	Système d'attaque et de défense (debout et sol) : - Saisie et attitude. - Déséquilibre, déplacement, placement. - Comportement défensif.	• 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.			• 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 Points	Gestion du rapport de force Efficacité.	• <i>Randori avec partenaires.</i> • S'engage mais sans contrôler sa force • Equilibre relatif entre avantages marqués / subis.			• <i>Randori avec adversaires.</i> • Supériorité des avantages marqués. • Contrôle son agressivité.		
3 Points	Gain des combats.	1 VICTOIRE 2 DEFAITES	1 VICTOIRE 1 NUL 1 DEFAITE	1 VICTOIRE 2 NULS	2 VICTOIRES 1 DEFAITE	2 VICTOIRES 1 NUL	3 VICTOIRES
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel.	• <i>Rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé. • Intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations.			• Utilise la terminologie. • Arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité.		

LANCER DU DISQUE CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
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.		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 la notation. L1 et L2 = les 2 meilleurs lancers. Chaque élève est noté pour 75% sur la moyenne de L1 et L2.											
		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%.											
		Poids des engins : 1KG pour les filles, 1,5 KG pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
15 Points	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	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons
		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 Points	Échauffement	Entre 0 et 1 - Mise en train désordonnée (courses très rapides ou marche). - Mobilisations articulaires incomplètes.				Entre 1.5 et 3 - Mise en train progressive - Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve				Entre 3.5 et 5 - 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	- Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. - Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer)				- 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.				- 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 :

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 Echauffement et gestion de la sécurité :	8.25 Pts /15 3 Pts / 5 Note 11.25 Pts / 20
Candidat Fille : Elle lance à : 11m, 13.05m, 12.00m, 11.90, 15.15m et 14.90m Moyenne de L1 et L2 (15.15m et 14.90m) = 15.03 Echauffement et gestion de la sécurité :	11.25 Pts /15 3.25 Pts / 5 Note 14,50 Pts / 20

LANCER DU DISQUE BAC PRO

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 : 1 kg pour les filles, 1.500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
08 Points	La meilleure performance réalisée.	Note / 8	Distances filles	Distances Garçons	Note / 8	Distances filles	Distances Garçons	Note / 8	Distances filles	Distances Garçons
		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 Points	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	8.20	9.00	4.0	13.50	17.60	6.4	19.60	25.00
		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 Points	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Sup. ou égal à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4.5m = 0.5 Pt Inf. à 4.5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt			Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3.50m = 1.5 Pt Inf. à 3.50m et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal à 2.5m = 2.5 Pts			Inf. à 2.5m et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1.5 m = 3.5 Pts Inf. à 1.5m = 4 Pts		

EXEMPLES :

Candidat Garçon : <i>Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m).</i> <i>Tentatives : 24.50m, essai, 23.50m, 24.90m, 22.50m et 26.65m.</i> <i>En performance il obtient avec les 26.65m.</i> <i>En performance moyenne il obtient 26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35.</i> <i>En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m.</i> 6.0 / 8 Pts 6.4 / 8 Pts 3.0 / 4 Pts NOTE 15.40 / 20 Pts	Candidate Fille : <i>Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (16.80m).</i> <i>Tentatives : Essai, 14.80m, 15.95m et 12.50m, essai et 18.95m.</i> <i>En performance elle obtient avec les 18.95m.</i> <i>En performance moyenne elle obtient 18.95m + 15.95m + 14.80 = 16.57 m.</i> <i>En prédiction elle avait annoncé 16.80 et elle réalise 16.57 écart 0.23m.</i> 5.2 / 8 Pts 5.2 / 8 Pts 4.0 / 4 Pts NOTE 14.40 / 20 Pts
---	---

LANCER DU JAVELOT CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
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.		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. 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%. Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
15 Points	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	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /15	Distances filles	Distances Garçons
		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 Points	Échauffement	Entre 0 et 2 - Mise en train désordonnée (courses très rapides ou marche) . - Mobilisation articulaire incomplète.				Entre 2.5 et 3.5 - Mise en train progressive. - Mobilisations des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicitées pour l'épreuve.				Entre 4 et 5 - 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	- Respecte les consignes de l'autorisation de lancer. - Manipule le matériel avec sécurité (transport et récupération de l'engin après le lancer).				- 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.				.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 :

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

Echauffement et gestion de la sécurité :

9 Pts /15

3 Pts / 5

Notes 12 Pts / 20

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

Echauffement et gestion de la sécurité :

9. Pts /15

3.25 Pts / 5

Note 12,25 Pts / 20

LANCER DU JAVELOT BAC PRO

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 double appui 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 (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 À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
8 Points	La meilleure performance réalisée.	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
		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 Points	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	6.00	10.00	4.0	11.88	17.55	6.4	18.06	26.56
		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 Points	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

En performance moyenne il obtient $26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35$

En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m

5.6 / 8 Pts

6.0 / 8 Pts

3.0 / 4 Pts

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

En performance moyenne elle obtient $20.95m + 14.80m + 13.25 = 16.33 m$

En prédiction elle avait annoncé 14.30 et elle réalise 16.33 écart 2.03m

6.4 / 8 Pts

5.6 / 8 Pts

3.0 / 4 Pts

MUSCULATION CAP BEP

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Niveau 3: Mobiliser des segments corporels en référence à une charge personnalisée pour identifier des effets attendus, dans le respect de son intégrité physique.		Le candidat doit présenter, réaliser et analyser la séance d'entraînement soumise à évaluation. L'épreuve se compose de deux prestations : - 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. 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).		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 Pts	
4 Points	Concevoir la séance : Observation de la réalisation en comparaison des éléments prévus (Prévu/ réalisé). Justifier le choix des groupes musculaires sollicités à partir d'un motif personnel.	De 0 à 1,5 pt	De 2 à 3 pts	3,5 ou 4 pts
		. 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... »)	<i>Le relevé des variables est lisible et complet</i> <i>Construction de la séance en cohérence avec l'activité et s'appuyant explicitement sur des motifs personnels</i> Justifications du choix des groupes musculaires	Le relevé des variables est lisible et complet avec : . Justifications et construction s'appuyant. - sur des connaissances de l'entraînement. - sur les choix des groupes musculaires (projet personnel).
13 Points	Produire des efforts adaptés à ses ressources et à son objectif pour obtenir les effets attendus. - Les trajets. - Les charges soulevées. - Les postures sécuritaires.	De 0 à 4,5 pts	De 5 à 7 pts	De 7,5 à 9 pts
		Dégradation importante du mouvement au cours de la série avec compensation rapide d'autres groupes musculaires . Trajets quelquefois répétés . Respiration présente mais non intégrée . Charges inadaptées 0 ou 2 pts Ne parvient pas à maîtriser les postures de sécurité dans l'effort	Trajets corrects avec compensation en fin de mouvement, en fin de série . Respiration intégrée partiellement ou inversée . Charges parfois trop faibles 2,5 ou 3 pts Réalise les mobilisations segmentaires en toute sécurité, en autonomie,	Début/ fin du mouvement corrects . Peu de déformation du corps pour compenser lors des dernières répétitions . Respiration efficace et progressivement intégrée à tous les exercices . Charges suffisantes 3,5 ou 4 pts Assure sa sécurité et celle des autres au niveau de la manipulation des charges et de l'espace d'intervention
3 Points	Analyser et réguler	0 ou 1 pt	2 pts	3 pts
		- Bilan absent ou sommaire, régulation non envisagée.	Bilan et Régulation sans justification précise	Bilan et régulation à partir du ressenti ou de connaissances sur l'entraînement

MUSCULATION BAC PRO

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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.		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) : Objectif 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance musculaire). 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). Objectif 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de du volume musculaire). 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. 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. 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. 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.		
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	
07 Points	Concevoir Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séquence d'entraînement.	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	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	La séquence apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié Les types de contractions musculaires choisis sont en relation étroite avec le mobile poursuivi. La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et des ressources du candidat. 5,5 à 7 points
10 Points	Produire la charge de travail (séries, répétitions, récupérations) Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi	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	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	Volume de travail optimisé selon ses ressources et en fonction de l'objectif poursuivi. Anticipe sur sa sécurité et celle des autres Récupération précise et mesurée entre les séries. Trajets et postures stabilisées au cours de la série. Les dernières répétitions de la dernière série témoignent d'une charge optimale Manipulations rapides (chargements ...) Les étirements musculaires sont toujours adaptés. Respiration placée et rythmée avec expiration en fin d'effort. 8 à 10 points
03 Points	Analyser Bilan de sa séquence d'entraînement Mise en perspective du travail réalisé	Le candidat reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications. 0 à 1 point	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	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

NATATION SAUVETAGE CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
Niveau 3 : En choisissant son mode de nage, se déplacer sur une distance longue en un temps imparti, exigeant le franchissement en immersion d'obstacles disposés en surface, et la remontée d'un objet immergé.		Epreuve 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. 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. 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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
10 Points 1 ^{ère} Partie	Nombre d'obstacles franchis : 6 pts	2 obstacles franchis: 1 pt 3 obstacles franchis: 2 pts	4 obstacles franchis: 3 pts 5 obstacles franchis: 4 pts 6 obstacles franchis: 5 pts	7 obstacles franchis: 5,5 pts 8 obstacles franchis: 6 pts
	Nombre d'obstacles touchés: 2 pts	deux et plus : aucun point	un seul obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 1 pt	aucun obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 2 pts
	Parcours réalisé ou non dans le temps imparti: 2 pts		200m nagés en moins de 5m40 (garçons), 6mn (filles): 1 pt	200m nagés en moins de 5m20 (garçons), 5mn40 (filles): 2 pts
5 Points 2 ^{ème} partie	Temps nécessaire pour remonter le mannequin à la surface: 5 pts	Mannequin remonté à la surface:1pt	Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées:3pts	Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées, dans le temps imparti :5pts
5 Points	Projet personnel: Degré de pertinence du parcours réalisé aux possibilités et aux engagements de l'élève dans la préparation de l'épreuve	Trois différences entre le prévu et le réalisé: 1 pt	2 différences entre le prévu et le réalisé: 2 pts 1 différence entre le prévu et le réalisé: 3 pts	Aucune différence entre le prévu et le réalisé: 4 pts 1 pt supplémentaire si l'élève gère son effort en maintenant une allure globalement régulière sur le premier parcours

NATATION SAUVETAGE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		Epreuve 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).		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
12 Points	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	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	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	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
	Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti.	- 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	- 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	- 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 Points	Nombre d'obstacles franchis. Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi-point. Nature de l'objet remorqué.	2 : 0,5 pt 3 : 1 pt 4 : 1,5 pts Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt	5 : 2 pts 6 : 2,5 pts Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1pt	7 : 3 pts 8 : 3,5 pts Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts
03 Points	Conformité au projet annoncé.	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	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	Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé et pour la performance chronométrée (écart toléré de plus ou moins 10") : 3 pts

NATATION DE VITESSE **CAP BEP**

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
NIVEAU 3 : Se préparer et nager vite en privilégiant le crawl, en adoptant une expiration aquatique.		Epreuve 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
6 Points	Performance chronométrique réalisée indépendamment des modes de nage utilisés.	1 pt		2 pts		3 pts		4 pts		5 pts		6 pts	
		G	F	G	F	G	F	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 Points	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 Points	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 Points	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.							

NATATION DE VITESSE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
NIVEAU 4 : Se préparer et nager vite en enchaînant plusieurs modes de nage, dorsal, ventral, alterné et simultané, et récupérer dans l'eau.		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 ». 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. 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.								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
13 Points	Temps moyen enregistré sur les trois 50m	Filles	Points	Garçons	Filles	Points	Garçons	Filles	Points	Garçons
		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 Points	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 Points	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 $(54 + 55 + 55) / 3 = 54.66$ **8.0 / 13 Pts**
 Mode de récupération **2.0 / 4 Pts**
 Estimation de la performance $(1 + 1 + 0)$

NOTE 12.00 / 20

RUGBY CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
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.		- 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). (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.	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i>	Organisation offensive assurant peu de continuité de jeu (balle change souvent d'équipe) : - Enfermement dans un jeu individuel de défi souvent conclu par une perte - Jeu de passes latéral sans avancée - Aspiration collective au point de blocage du porteur.	Organisation offensive recherchant la continuité de jeu par l'utilisation du JEUGROUPE et/ou du JEU DEPOSE. - 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. 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.
	<i>En attaque</i> (3 points)	<i>En défense</i> (3 points)	Organisation défensive désordonnée (pas de pression en ligne). Aspiration défensive au point de blocage du porteur.
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement l'écart entre points encaissés/ points marqués)	
12 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	<u>Joueur passif ou peu vigilant.</u> 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. <u>PB :</u> peu d'analyse du contexte ; course en travers et tendance à vite passer. <u>NPB :</u> suit le jeu à distance, aide avec retard et sans conviction.	<u>Joueur impliqué et lucide.</u> 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).
	<i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)	<u>Défenseur :</u> toujours arrêté, éprouve des difficultés à bloquer un porteur, plutôt accrocheur et freineur par le maillot.	<u>PB :</u> avance, conserve au contact debout, passe avec précision. <u>NPB :</u> soutient au contact, enjambe pour protéger et conserver, se replace pour assurer la circulation de balle.
	<i>En défense : efficacité individuelle pour bloquer la progression et/ou récupérer la balle</i> (6 points)		

RUGBY BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre 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.		- 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). (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.			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
10 Points	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> <u>En attaque</u> (4 points)	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Difficultés pour s'organiser dans la circulation et au point d'arrêt de la balle. Continuité de jeu soit : - 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). Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés). Freine et bloque la progression du porteur, tente de récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Organisation collective offensive liée à des enchaînements d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Plus grande continuité de jeu par une alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces. La conservation de balle par mixage de 2 formes de jeu aboutit plus souvent à la marque. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. 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.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. 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). Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers. Ligne défensive pressant haut, coulissante selon le contexte, en reconstruction permanente avec apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.	
	Efficacité collective (2 points) <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus=matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.	
	10 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <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> <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>	Joueur intermittent Joueur impliqué quand le ballon se déplace vers lui. <u>PB :</u> avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement, selon la présence du défenseur. <u>NPB :</u> soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire. <u>Défenseur :</u> bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat.	Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. <u>PB :</u> avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. <u>NPB :</u> soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle. <u>Défenseur :</u> 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.	Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. <u>PB :</u> 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). <u>NPB :</u> change son déplacement pour faire diversion, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste. <u>Défenseur :</u> adapte son comportement à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.

SAUT DE CHEVAL CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE				
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).		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				
		COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
		16 sauts par redressement sont codifiés d'une valeur de 3,5 à 16 pts				
		DIFFICULTE	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	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	avec mini trampoline saut groupé = 8 pts saut écart = 10 pts saut carapé = 12 pts	avec tremplin saut groupé = 12 pts saut écart = 14 pts saut carapé =16 pts
			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 _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			
2 Points	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 Ecart important entre les 2 sauts: + de 2pts .	1 Ecart entre les 2 sauts : de 1 à 2 pts.	2 Ecart entre les 2 sauts: - de 1pt.		
2 Points	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.		

SAUT DE CHEVAL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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).		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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts		COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
16 Points	DIFFICULTE	12 sauts par redressement sont codifiés d'une valeur de 3,5 à 16 pts		
		sauts par redressement avec mini trampoline saut groupé = 3,5 pts saut écart = 4 pts saut carpé = 5,5 pts	sauts par redressement avec tremplin saut groupé = 5 pts saut écart = 5,5 pts saut carpé = 7 pts	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
	EXECUTION	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.		
2 Points	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 Ecart important entre les 2 sauts: + de 2pts.	1 Ecart entre les 2 sauts : de 1 à 2 pts.	2 Ecart entre les 2 sauts: - de 1pt.
2 Points	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.

SAUT EN PENTABOND CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
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.		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.											
		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.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts				COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
15 Points	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	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 Points	Échauffement et récupération	Entre 0 et 2 - Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche). - Mobilisations articulaires incomplètes.				Entre 2.5 et 3.5 - Mise en train progressive. - Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. - Récupération active immédiatement après l'effort (marche).				Entre 4 et 5 - 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. - Etirements 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

SAUT EN PENTABOND BAC PRO

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
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.		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).								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts					
08 Points	La meilleure performance.	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons
		0.4	6.87	8.00	4.0	10.14	12.53	6.4	12.22	15.28
		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	16.58
		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 Points	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	15.28
		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 Points	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.
 En performance moyenne il obtient $13.80 + 13.75 + 13.50 = 13.68$.
 En prédiction il avait annoncé 13.30 et il réalise 13.68, écart 0.38m.

4.8 / 8 Pts

5.6 / 8 Pts

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.
 En performance moyenne elle obtient $11.25 + 11.15 + 10.90 = 11.10$.
 En prédiction elle avait annoncé 10.75 et il réalise 11.10, écart 0.35m.

5.2 / 8 Pts

5.6 / 8 Pts

2.0 / 4 Pts

NOTE 12.80 / 20

SAVATE-BOXE FRANCAISE : CAP - BEP

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
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.		• 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	Système d'attaque et de défense : • qualité des déplacements • trajectoires des touches • qualité et variété des enchaînements • distance de garde	• 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	• pertinence de la touche / distance de garde : - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte.
4 Points	Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition	• touche moins que l'adversaire • localisation basse • subit l'assaut, recule. • Attaque souvent sans toucher	• Touche autant que l'adversaire • Localisation basse et médiane des touches
3 Points	Gain de l'assaut	0 victoire	1 victoire 2 victoires
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel	• signal de début et fin d'assaut • refus de l'éthique : comportement atypique	• Contrôle la puissance des touches intervient sur le déroulement de l'assaut.

SAVATE-BOXE FRANCAISE : BAC PRO

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
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.		• 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 • 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	Système d'attaque et de défense: - qualité des déplacements - trajectoires des touches - qualité et variété des enchaînements - distance de garde	• pertinence de la touche / distance de garde : - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte	• pertinence de la touche / distance de garde : - 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 Points	Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition	• touche autant que l'adversaire • localisation basse et médiane des touches	• touche plus que l'adversaire • localisation basse, médiane et haute des touches
3 Points	Gain de l'assaut	1 victoire	3 victoires
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel	• Contrôle la puissance des touches • intervient sur le déroulement de l'assaut	• utilise la terminologie • arrête l'assaut pour raisons de sécurité

STEP CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
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.		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. 🔗 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 étage, utilisation des bras, utilisation de lests, impulsions, BPM. 🔗 OBJECTIF 2 : S'ENTREtenir REPREDRE 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. 🔗 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 POUR TOUTES LES OBJECTIFS, C'EST LA CONTINUITE DANS LA REALISATION DES SEQUENCES QUI EST RECHERCHEE.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
(AVANT)		CHOSIR PAR DEFAULT	CHOISIR UN OBJECTIF	
04/20 ORIENTER SON EFFORT		Les objectifs et les paramètres ne sont pas identifiés Un choix de l'élève par défaut ou pour être avec tel partenaire	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)	L'élève choisit seul son objectif et les paramètres utilisés, au regard de ses ressources, de sa FC et de ses attentes
(PENDANT)	LA CONTINUITE DE L'EFFORT	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.	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	Respect total de la séance choisie La continuité est maintenue La FC est toujours dans la fourchette fixée. Les éléments sont réalisés de façon correcte en termes de sécurité et exécution
	LA PRODUCTION COLLECTIVE*	<i>La production n'est pas collective, des décalages importants et fréquents sont observés entre les partenaires. Peu de communication entre les élèves</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 continue</i>	<i>Une production collective où chaque élève est autonome, tant au niveau de la mémorisation que du rythme</i>
(APRES)	LE BILAN DE SA PRESTATION	BILAN SOMMAIRE Banalités, généralités	BILAN REALISTE	
			La prestation est décrite en termes de points forts, points faibles au regard de l'effort à fournir.	L'élève explique ses choix et les moyens mis en œuvre pour assurer la continuité et respecter les séquences

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.

STEP BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<u>Niveau 4</u> : 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.		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. 🔗 OBJECTIF 1 : INTENSITE SE DEVELOPPER, SE DEPASSER (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. 🔗 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. 🔗 OBJECTIF 3 : COORDINATION DEVELOPPER SA MOTRICITE, Améliorer sa coordination- dissociation, sa concentration, son anticipation, sa synchronisation et sa créativité. 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. 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. A 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. 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. POUR TOUS LES OBJECTIFS, C'EST LA CONTINUITE DANS LA REALISATION DES SEQUENCES DETERMINEES QUI EST RECHERCHEE		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU DE COMPETENCE NON ACQUIS 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DE LA COMPETENCE DU NIVEAU 4 10 à 20	
AVANT : PREVOIR LES SEQUENCES 07/20	LE CHOIX DE L'OBJECTIF	MANQUE DE COHERENCE 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	DEBUT DE COHERENCE Les choix d'objectif, des séquences et des paramètres sont partiellement argumentés	COHERENCE AFFIRMEE Le choix de l'objectif est argumenté de façon pertinente. Les séquences choisies, la composition, et les paramètres utilisés sont argumentés, au regard des ressources, de la FC et des attentes.
	LA CONCEPTION COLLECTIVE DE L'ENCHAINEMENT*	COMPOSITION INADAPTEE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement ne permettent pas d'assurer la continuité : l'organisation est aléatoire, les ressources individuelles sont mal exploitées.	COMPOSITION STRUCTUREE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement (simplifications ou complexifications) sont proposés pour permettre à tous les candidats d'assurer la continuité	COMPOSITION ADAPTEE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement sont variés et adaptés aux ressources individuelles de chaque candidat et au service du collectif.
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 continuité est rompue très ponctuellement. Les paramètres utilisés individuellement sont adaptés. La FCE est proche de celle fixée.
	LA PRODUCTION COLLECTIVE *	Des décalages importants et fréquents entre les partenaires, la production n'est pas collective. Peu de communication entre les candidats	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	Une production collective où chaque candidat est autonome, tant au niveau de la mémorisation que du rythme.
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 :** $FCE_{effort} = FCE_{repos} + [(FC_{max} - FCE_{repos}) \times \% \text{ d'intensité de travail définie}]$ Ex : candidat de 16 ans avec une FC Repos de 65 choisissant l'objectif 1 : $FCE = 65 + [(220-16) - 65] \times 90 \%$ = 190 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.

TENNIS DE TABLE CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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.		- 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
12 Points	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 Points	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.

TENNIS DE TABLE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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).		- 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
4 Points	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 Points	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.	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.
8 Points	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.	La rencontre est remportée en provoquant systématiquement l'apparition de balles favorables.

VOLLEY-BALL CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'EVALUATION DE L'EPREUVE	
NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint 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.		- 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 un set 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 filet 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. <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.	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 points	Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>En attaque</i> (3 points) <i>En défense</i> (3 points)	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. Pas de communication entre les joueurs : beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs. Pas d'organisation spatiale identifiable sur le terrain.	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. Code de communication autour de la réception de la balle. Organisation spatiale identifiable, assurant la protection du terrain, mais pas toujours adaptée.
	Gain des rencontres (2 points)	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)	
	12 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En tant que porteur de balle</i> (6 points) <i>En tant que non porteur de balle</i> (6 points)	<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. Evite ou perd le ballon : intervient sur la balle tardivement. Frappes explosives et non contrôlées qui mettent en difficulté les partenaires. Mise en jeu aléatoire. Statique ou en retard, non concerné (regard, placement des appuis peu orientés lors de la mise en jeu).
		<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...). 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. 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).	

VOLLEY-BALL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPEUVE		
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.		• 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. (1)<u>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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
10 points	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> <u>En attaque</u> <u>En défense</u> (4 points) (4 points)	Maintient le rapport de force quand il est favorable. La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse. 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.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. 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. Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	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). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers. 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.
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
	10 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <u>En attaque :</u> (6 points) <i>Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle</i> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i> <u>En défense :</u> (4 points) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i>	Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Deviend attaquant si la balle est facile. PB : Donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. NPB : Réagit pour aider. Défenseur : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.	Joueur engagé et réactif. 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. 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. 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.