

PROJET D'EDUCATION PHYSIQUE

LYCEE Jean ROSTAND
(MANTES LA JOLIE)

ANNEE 2006/2007

I/	Constat d'ensemble.....	p3
II/	Perspectives en EPS.....	p5
III/	Liens Projet EPS - Projet d'établissement.....	p6
IV/	Liens Projet EPS – Textes officiels.....	p8
V/	L'évaluation certificative.....	p9
VI/	Programmation par niveau	p10
VII/	Déplacements individuels des élèves.....	p11
VIII/	Conditions matérielles	p12
IX/	Horaires des cours.....	p12
X/	Règlement intérieur EPS.....	p13
XI/	Quelques compétences attendues	p16
XII/	Référentiel des évaluations des terminales Générales, technologiques et professionnelles.....	p17
XIII /	Référentiel des évaluations des terminales Cap Bep.....	p27
XIV/	Annexes :	
	Lettre d'information aux parents.....	p36
	Lettre de convocation pour les épreuves.....	p37

I/ CONSTAT D'ENSEMBLE

Le lycée J.ROSTAND est un lycée polyvalent regroupant les formations de baccalauréats généraux, technologiques, professionnels ainsi que des BEP, un CAP, un CFA et des BTS. Seules ces dernières sections ne bénéficient pas d'EPS dans leurs emplois du temps.

Cette diversité de formation révèle une diversité d'élèves :

La répartition garçons/filles dans les classes est souvent très inégale. Les orientations proposées influent sur cette répartition. Ainsi, dans les classes des Métiers de la Comptabilité (MC) compte-t-on une très large proportion de filles (environ 75%). A l'inverse, dans des sections telles que Maintenance des Véhicules Automobiles (MVA), les candidates au diplôme se font rares. La typologie des sections proposées à J. Rostand détermine une large majorité de garçons (>à75%), ce qui peut orienter l'équipe EPS dans ses choix d'APSA et son traitement didactique .

L'âge des élèves s'échelonne de 15 à 23 ans. Les deux tiers des élèves ont au moins 17 ans. Bon nombre d'entre eux ont, par conséquent, atteint une certaine maturité physique. Cette remarque fait prendre un sens particulier à l'un des objectifs généraux de la discipline axé sur « la préparation à la gestion de la vie physique d'adulte ». En effet, un nombre important d'élèves peuvent être considérés physiologiquement et légalement comme des adultes. L'objectif ne vise donc pas uniquement à donner un potentiel d'action utilisable dans une vie future mais bien de leur permettre dès maintenant d'opérationnaliser leurs acquis.

La moitié de la population accueillie est composée d'élèves provenant d'une soixantaine de communes environnantes. Les élèves de seconde se connaissent peu et ont besoin de repères (règles de vie communes et explicites) En outre, les temps de transport sont importants. Il en résulte des retards fréquents en début de journée, une fatigue accrue, et concernant l'association sportive une difficulté à faire venir les élèves le mercredi après midi.

Les diversités sont aussi culturelles. Un indicateur tel que le pourcentage d'élèves de nationalité étrangère (environ 25 %) nous incite à valoriser l'accès à une **culture commune**, gage d'une plus grande unité et d'une meilleure intégration. Cette culture en EPS concerne tout à la fois les APSA (activités physiques sportives et artistiques) mais aussi les moyens de les aborder (langage, connaissances, compétences, règles de vie).

Du point de vue des origines socio-professionnelles, on constate un taux important de familles défavorisées, ce qui peut laisser supposer (en référence à des études sociologiques qui ont établi des relations entre les catégories socioprofessionnelles et les pratiques physiques) que la plupart des APSA de référence sont d'un nombre relativement limité, peu onéreuses et concernent majoritairement des activités dites « populaires » (football ou basket de rue par exemple). Cette hypothèse renforcée par des constats de terrain, nous enjoint à élargir le champ des APS pratiquées. L'escalade, l'acrosport, l'ultimate, le roller en AS, sont par exemple des activités qui participent à cet **élargissement culturel**.

Par ailleurs, des indicateurs plus diffus tels que l'accroissement de faits d'incivilité nous sensibilisent à l'importance de prendre en compte la personnalité de chaque individu, de lui proposer **des contenus d'enseignement différenciés** et adaptés qui s'orientent vers une responsabilisation de ses actions.

Ces derniers constats (diversité culturelle de "notre population", pratiques limitées en nombre et en nature, nécessité d'une éducation personnalisée) nous invitent à éclairer le paradoxe d'un enseignement centré à la fois sur une culture commune nécessaire à une intégration de chacun et une culture individualisée tenant compte de la personnalité spécifique de chaque élève. En outre, les activités programmées visent une pratique élargie d'APSA participant ainsi à une ouverture culturelle tout en respectant le cadre imposé par les choix institutionnels. **Deux grands axes se dessinent donc : culture commune, ouverture culturelle. Réussir à enseigner "ce qui unit et ce qui libère "**.
(O.Reboul)

II/ PERSPECTIVES EN EPS

A partir des constats précédents, les enseignants dégagent **deux axes prioritaires** qui guident l'organisation de l'EPS au Lycée ROSTAND :

1) Objectif d'Intégration :

Prendre en considération les diversités dont nous avons parlé précédemment, implique que chaque élève se sente intégré au groupe classe et au lycée.

La programmation des APSA sur les années de seconde et première permet à tous les élèves de bénéficier d'un socle commun d'expérience motrice ce qui favorise l'intégration de chacun.

Les APSA, les menus d'APSA et le traitement didactique de celles-ci permettront, par exemple aux jeunes filles numériquement en infériorité, d'accéder à une culture motrice complète. Les menus de terminales sont ouverts à la mixité.

La participation active des élèves inaptes partiels est envisagée sous différentes formes et leur permet de ne pas être marginalisés.

La pratique des activités de coopération est enseignée dans une large proportion. Conformément aux demandes institutionnelles les activités proposées touchent les cinq composantes culturelles des programmes. Pour cette année, un effort particulier est consacré à l'élaboration de contenus d'enseignement en musculation (CC5) et acrosport (CC3).

2) Objectif d'Ouverture culturelle :

Pour l'année de seconde, les propositions d'activités offrent un large panel de pratiques que les élèves ont peu l'occasion de rencontrer en dehors de l'école (roller, escalade, ultimate, acrosport, course d'orientation,...) Certaines de ces APSA correspondent à des activités du groupe complémentaire recensé dans les textes en vigueur.(BO n°6 et 7, Août 2000)

A l'inverse, l'année de terminale permet la consolidation et la validation des acquis dans un nombre de pratiques plus restreint. Les textes récents (BO n° 25 juin 2002) limitent le choix des APSA à une liste nationale de 26 APSA (voir page 10 le référentiel). L'équipe pédagogique fait le choix de permettre en seconde de pratiquer jusqu'à deux APSA non retenues en terminale. Les APSA retenues en première sont les mêmes qu'en terminales pour permettre une préparation à l'année de certification.

L'association sportive (voir projet AS) participe pour sa part à cet élargissement culturelle en proposant des activités telles que cirque ou hockey sur roller.

1) Les horaires :

Ils sont conformes aux demandes institutionnelles. En EPS, la totalité des élèves est répartie comme suit :

Toutes les classes bénéficient d'un créneau de 2 heures exceptées les sections BAC Professionnel à 3 heures (2+1).

4) L'équipe des enseignants d'EPS est composée pour l'année 2006/2007 de sept enseignants (6 enseignants en poste fixe et 1 enseignant stagiaire PLC2).

III/ Liens projet EPS - projet d'établissement

Dans la continuité des années précédentes le projet d'EPS s'intègre au projet d'établissement et participe spécifiquement à l'a poursuite de ses objectifs.

Axe 1: Image, communication et valorisation de l'établissement

Pour une meilleure communication avec « l'extérieur », une rubrique EPS est ouverte sur le site internet du lycée. Les textes officiels (compétences attendues, évaluations) qui régissent notre discipline ainsi que diverses informations telles que les résultats sportifs des élèves en AS y figureront.

Axe 2 : Citoyenneté et responsabilité

Par la pratique des activités physiques, l'EPS participe à la formation du citoyen « cultivé, lucide et autonome » en confrontant notamment l'élève à différents types de règles qui formalisent les droits et les devoirs de chacun pendant le jeu et plus largement pendant les cours. L'éducation à la responsabilité fait évidemment partie intégrante de nos contenus et s'illustre particulièrement dans des activités telles que l'escalade, l'acrosport, les sport collectifs.

Axe 3 : Prévention

Se confronter à l'effort physique nécessite un apprentissage régulier de principes de prévention des risques de blessures, une sensibilisation à l'hygiène de vie, et plus largement d'entretien de sa vie physique. Savoir s'échauffer, se préparer à l'effort, savoir gérer son effort et récupérer sont quelques unes des connaissances enseignées en EPS qui poursuivent cet objectif.

Axe 4 : Réussite scolaire et orientation raisonnée

La réussite scolaire est fortement liée au sentiment de compétence, de confiance en soi qui sont des notions que notre discipline peut permettre d'atteindre concrètement au travers de réussites multiples et rapidement visibles. En outre, la spécificité de cette discipline scolaire qui met le corps en mouvement permet à de nombreux élèves qui éprouvent des difficultés dans des matières où l'abstraction et la théorie sont centrales, de se mettre en valeur.

Axe 5 : Ouverture culturelle, artistique, sportive et sur le monde du travail

L'ouverture culturelle constitue l'un des axes forts retenus dans notre projet (cf. page 5). Par la pratique d'activités nouvelles ou rarement pratiquées par nos élèves en dehors du cadre scolaire, l'EPS engage l'élève vers cette ouverture culturelle qui concerne des pratiques sportives et artistiques. L'association sportive est également un vecteur d'ouverture puisqu'il permet par exemple des rencontres avec d'autres établissements et un environnement différent.

IV/ Liens Projet EPS – Textes officiels

Depuis Août 2000 de nouveaux textes officiels (BO N°6 et 7 / 2000 et BO n°6 / 2001, BO n°25 / 2002) régissent les programmes de notre discipline (B.O n°39 du 24 octobre 2002) pour les sections professionnelles. Rappelons les permanences et les changements :

1) Les axes conservés

Les objectifs généraux sont, dans les grandes lignes, maintenus : **accès au patrimoine culturel (via les APSA), développement des ressources, acquisition de compétences permettant une meilleure gestion de la vie physique.** Le choix des APSA dans notre établissement, leur nombre et leur répartition dans le cursus correspondent aux demandes institutionnelles.

2) Les axes de changements

Les contenus sont régis par des programmes qui visent pour chaque APSA une compétence (*dite compétence attendue*) par l'acquisition de connaissances déclaratives et procédurales. Au cours de son passage en lycée, l'élève pourra avoir pratiqué des activités touchant cinq composantes culturelles (CC) différentes et quatre composantes méthodologiques (CM):

- CC1 : « Réaliser une performance mesurée à une échéance donnée »
- CC2 : « Adapter ses déplacements aux différents types d'environnement »
- CC3 : « Concevoir et réaliser des actions à visée artistique ou esthétique »
- CC4 : « Conduire un affrontement individuel et/ou collectif »
- CC5 : (pour les premières et terminales) « Orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi ».

- CM1 : « S'engager lucidement dans la pratique de l'activité »
- CM2 : « Se fixer et conduire de façon autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement »
- CM3 : « Mesurer et apprécier les effets de l'activité »
- CM4 : « Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie »

V/ L'évaluation certificative

Pour toutes les classes à examen, la certification se fait en contrôle en cours de formation (CCF).

Les notes fixées par les enseignants lors des épreuves ne constituent pas la note définitivement acquise par l'élève. En effet, il s'agit d'une proposition de note qui est susceptible d'être modifiée lors de l'harmonisation académique en fin d'année scolaire. Les notes présentes sur les bulletins scolaires sont par conséquent indépendantes de la note d'examen.

• Evaluation en lycée général et technologique

Elle s'effectue en présence de deux évaluateurs dont l'enseignant du groupe classe. Une convocation est envoyée aux élèves de terminales trois fois dans l'année scolaire (plus rattrapages en Mai). Ceci peut entraîner la neutralisation de certains cours pendant ces périodes. (voir convocation type en annexe).

Trois activités sont retenues pour proposer la note finale qui résulte donc de la moyenne des trois évaluations.

Des « menus » sont constitués en fonction des caractéristiques culturelles des APSA (les composantes culturelles -CC-), des installations disponibles et des caractéristiques des élèves. La dimension collective est obligatoirement constitutive de chaque menu ainsi que la présence de deux CC différentes.

• Evaluation en voie professionnelle

Pour les baccalauréats professionnels, les référentiels d'évaluation et les modalités sont les mêmes que ceux des baccalauréats généraux et technologiques. Seule, la co-évaluation n'est plus rendue obligatoire.

Pour les CAP-BEP, depuis le 17 novembre 2005 des référentiels d'évaluation fixent les nouvelles modalités. Deux notes de deux activités de CC différentes sont retenues pour constituer la note finale. La dimension collective n'est pas obligatoire.

VI/ Programmation des APSA par niveau

Dans un souci d'harmonisation et d'identification d'une culture commune l'équipe d'EPS propose un nombre défini d'APSA en respectant les cinq composantes culturelles à travailler sur l'ensemble du cursus. L'équipe pédagogique privilégie l'axe d'ouverture culturelle pour les classes de seconde et l'axe de culture commune pour les classes de premières en vu de l'échéance du baccalauréat. L'activité « Acrosport » enseignée en première l'an dernier sera proposée cette année aux terminales cette année

Pour le lycée général et technologique :

	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5
Seconde	Athlé Natation	C.O, Escalade	Acrosport	Foot, Basket, Ultimate, Volley , Rugby, Base ball, T.T,	Muscu
Première	3 X 500m Natation	C.O, Escalade	Acrosport	Volley, Basket Rugby, T.T, Bad., Combat	Muscu
Terminale	3 X 500m Natation	C.O, Escalade	Acrosport	Volley, Basket Rugby, T.T, Bad., Combat	

Pour la voie professionnelle :

	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5
Seconde Cap-Bep	Athlé	C.O, Escalade	Acrosport	Foot, Basket, Ultimate, Volley, Rugby, Base ball, T.T,	Muscu
Terminale Cap-Bep	3 X 500m	C.O, Escalade	Acrosport	Volley, Rugby, T.T, Bad., Football, Combat	Muscu

VII/ Déplacements individuels des élèves sur les installations

Conformément au BO n°4 janv. 78 et à la circulaire n°96 du 25 oct. 96, peuvent être qualifiés de « déplacements individuels » dans lesquels la responsabilité de l'élève est seule impliquée, « les déplacements effectués pour se rendre sur le lieu d'une activité scolaire régulièrement autorisée ou pour en repartir à destination de leur domicile ou de l'établissement ». Dans le cadre de notre enseignement à Rostand, les lieux d'activité scolaire autorisés sont :

- le gymnase du lycée
- le gymnase Lucan
- le gymnase Camus
- la piscine municipale (Mantes la Jolie)
- le stade municipal J.P. David
- la « butte verte » (Mantes la Jolie)

Tout lycéen âgé d'au moins 16 ans peut donc accomplir seul (ou en groupe) des déplacements de courtes distances entre son domicile ou l'établissement et le lieu de l'activité scolaire (cours d'EPS en l'occurrence). A l'occasion de tels trajets chaque élève est responsable de son propre déplacement. Pour les élèves de moins de 16 désirant se rendre seul sur les installations, une autorisation parentale est nécessaire.

VIII/Conditions matérielles

Le lycée dispose d'un gymnase de type B à l'intérieur duquel a été installé un mur d'escalade. Les autres installations sont municipales et louées en début d'année. Il s'agit de "grands" terrains en herbe et stabilisés, de plateaux de Hand et Basket, d'une piste d'athlétisme avec aires de lancers et sautoirs, d'une salle de musculation, d'un dojo, d'une piscine et occasionnellement de deux autres gymnases (Lucan et Camus). La course d'orientation se pratique dans un bois public (La butte Verte)

IX/ Horaires des cours

Depuis la rentrée 2002, les élèves sont autorisés à se déplacer seuls vers les installations sportives des cours d'EPS.

Pour les élèves utilisant cette possibilité, il convient de préciser les horaires de début et de fin de cours pour chacun des lieux d'enseignement. Le tableau suivant est défini à partir des horaires de sonnerie de l'établissement et du temps de trajet nécessaire pour se rendre sur le lieu de pratique (ou en revenir). En ce qui concerne la piscine, les créneaux sont imposés par la municipalité.

Pour les autres élèves, le trajet s'effectue en présence de l'enseignant d'EPS. Les horaires de cours restent alors définis par les sonneries de l'établissement. Pour les retours dans l'établissement les élèves autonomes veilleront à respecter les horaires d'ouverture de la grille d'entrée.

	<i>Stade J.P. David</i>	<i>Gymnase A. Camus</i>	<i>Butte Verte</i>	<i>Piscine Lecuyer</i>
<i>Matin 1^{er} créneau (8h35-10h25)</i>	8h40 – 10h20	8h40 – 10h20	8h55 – 10h00	8h55- 9h50
<i>Matin 2^{ième} créneau (10h35-12h25)</i>	10h40 – 12h20	10h40 – 12h20	10h55 – 12h05	11h10 – 12h05
<i>Après-midi 1^{er} créneau (13h29-15h18)</i>	13h34 – 15h13	13h34 – 15h13	13h49 – 14h58	13h40 – 14h35
<i>Après-midi 2^{ième} créneau (15h30-17h20)</i>	15h35 – 17h15	15h35 – 17h15	15h50 – 17h00	15h55 – 16h50

X/ Règlement intérieur spécifique EPS

Les installations sportives (gymnases, piscine, dojo) sont des lieux d'enseignement scolaire. En conséquence, leur utilisation pendant les heures d'EPS impose **le respect du règlement intérieur général du lycée**.

Elles sont en outre des lieux spécifiques nécessitant quelques précisions dans la conduite à tenir pendant les cours d'EPS :

1) Les déplacements

a) L'accès au gymnase est strictement réservé aux élèves accompagnés le leur enseignant.

b) La traversée des ateliers pour se rendre au gymnase est strictement *interdite*.

c) Avant les cours, il faut éviter d'attendre sur la voie de passage des voitures. Les élèves doivent occuper les espaces « protégés » sur les côtés de la voie et qui offrent d'ailleurs un abri en cas de pluie.

d) La traversée du gymnase n'est autorisée que pour les classes qui utilisent un vestiaire.

e) Le déplacement direct et autonome vers les installations (ex : dojo, Butte Verte, piscine,..) est permise pour les élèves âgé d'au moins 16ans conformément au BO n°4 janv. 78 et la circulaire n° 96 oct. 96.

f) L'accès à la salle des professeurs ainsi qu'au local matériel est interdit aux élèves.

g) Il est interdit de traverser les terrains de rugby municipaux. Pour accéder au stade, il est impératif de contourner ces terrains.

2) La tenue d'EPS

Elle est spécifique et obligatoire. La pratique des APS nécessite le port de chaussures adaptées (tennis ou baskets) et d'un survêtement. Les chaussures ***doivent être lacées***. Sans « tenue de sport » l'élève ne pourra pratiquer l'activité et pourra être exclus de cours par son enseignant.

Il est vivement conseillé pour des raisons évidentes d'hygiène de prévoir une tenue de rechange. En outre, des douches sont à la disposition des élèves à chaque fin de cours.

3) Les inaptitudes et dispenses.

a) Les inaptitudes temporaires : dans le cas d'une blessure, d'une maladie ou d'une indisposition ponctuelle, l'élève devra respecter impérativement la démarche suivante :

A / d'abord, consulter un médecin (extérieur au lycée) qui établira un certificat médical précisant la nature de l'inaptitude et sa durée.

B / ensuite, déposer ce certificat médical à l'infirmerie du lycée qui signifiera sur le carnet de liaison la durée de l'inaptitude et des commentaires éventuels.

C / puis, se présenter auprès du professeur d'EPS muni de son carnet de liaison visé de l'infirmerie. La règle générale impose à tout élève, même inapte, de participer au cours. L'enseignant pourra lui permettre une approche adaptée de l'activité physique (arbitrage, observation, organisation...). Seuls les enseignants peuvent autoriser (en accord avec l'infirmerie, la vie scolaire et sous couvert du chef d'établissement) de dispenser un élève de son cours.

D / enfin, faire contre signer le carnet de correspondance à la vie scolaire

Attention ! : L'inaptitude n'est prise en considération qu'à partir de la date de présentation du certificat médical. (cf. p6 du document académique) L'absence de certificat le jour d'une évaluation certificative entraîne la note de 0/20.

b) Les inaptitudes totales : dans le cas d'inaptitude totale et définitive pour l'année, l'élève devra suivre la même démarche que précédemment à laquelle **s'ajoutera une visite médicale scolaire** qui permettra pour les élèves des classes à examen de justifier la neutralisation de l'épreuve d'EPS ou d'un **contrôle adapté**. Précisons que l'avis du médecin scolaire prime sur celui du médecin de famille.

c) Pour tout incident survenant le jour du cours d'EPS, l'élève devra passer à l'infirmerie **avant l'heure** de cours pendant un moment libre et sera intégré ou non en cours d'EPS en fonction de la décision de l'enseignant.

4) Attitude

- a) L'élève doit être muni de son carnet de correspondance. Celui-ci pourra lui être demandé à tout moment.
- b) Pendant les cours, le port d'une **casquette, d'un bonnet ou tout autre couvre-chef** n'est pas autorisé. (sauf autorisation exceptionnelle de l'enseignant en cas d'intempéries par exemple)
- c) La consommation de **chewing-gum** ou toute autre aliment pendant les cours est interdite.
- d) La présence de téléphones portables et de baladeurs est interdite pendant les cours. Les élèves veilleront à les déposer dans leur sac avant le début du cours. Un téléphone portable vu en cours, même éteint, sera confisqué et déposé chez les CPE.

5) Le matériel

Les équipements sportifs du lycée J.Rostand mis à la disposition de tous les élèves sont multiples et de bonne qualité. Cette richesse doit être entretenue par le respect de chacun lors de l'utilisation des matériels. Toute dégradation engage la responsabilité de celui qui la commet. En conséquence, une réparation pécuniaire ou matérielle (dans le cadre de travaux d'intérêt général) pourra être exigée.

6) L'organisation des cours

A chaque début de cours l'enseignant autorisera la classe à rentrer dans le gymnase. Dans le cas d'un retard de l'enseignant de plus de quinze minutes, un élève (un délégué de classe) prendra l'initiative de s'informer auprès de la vie scolaire qui déterminera la marche à suivre pour l'ensemble de la classe.

7) Les intempéries

Seul l'enseignant est habilité à interrompre l'activité pour des raisons météorologiques. Une simple pluie n'entrave pas le déroulement de la séance...

8) Alerte incendie

Si une alerte incendie se déclenche lors d'un cours d'EPS, les élèves **doivent** :

- A/ **stopper** l'activité,
- B/ **se rassembler** près de l'enseignant qui procédera à un appel,
- C/ **se diriger en groupe** vers la cour située à côté de l'infirmerie,
- D/ **attendre** les consignes de fin d'alerte.

XI/ Quelques compétences attendues en seconde en référence aux Textes Officiels

Remarque : les compétences attendues pour les premières et terminales figurent dans les tableaux du chapitre suivant

Badminton : Se préparer, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches. Dans une opposition à son niveau ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange, l'élève tente d'imposer des déplacements importants à son adversaire pour le mettre en situation inconfortable.

Judo : Affronter un partenaire en construisant des actions offensives et défensives en situation de randori.

Escalade : Faire confiance à l'assureur et au matériel et se dominer dans des situations où l'on est assuré en moulinette, pour conduire son déplacement en s'adaptant aux grandes formes de support.

Basket : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et de la règle.

Tennis de table : Se préparer et rechercher le contrôle du placement des balles tout en utilisant des actions de frappe pour gagner ses matches . Intervenir sur le rapport de force par des placements de balles variés et des accélérations sur des balles favorables.

XII/ Les référentiels d'évaluation des terminales générales et technologiques (B.O. n°25 du 20juin 2002 et n°37 du 09 octobre 2003)

BADMINTON SIMPLE

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche.</p> <p>NIVEAU 1 : En utilisant la production de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>NIVEAU 2 : En utilisant la précision et la puissance des frappes, ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène.</p> <p>Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break » uniquement).</p> <p>Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	Volume et rythme de jeu	Le candidat joue souvent de face. La trajectoire du volant reçu est peu différente de la trajectoire du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas	La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée.
	Déplacements et replacements	Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courus. Les placements arrière aboutissent souvent à une chute.	Les déplacements rapides vers l'avant se terminent par des écrasements. Les déplacements arrière sont équilibrés dès que le candidat a un peu de temps. Les replacements s'effectuent au centre du terrain	Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le candidat se replace immédiatement après la frappe, voire au cours de la frappe.
7/20	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 et, éventuellement des différences de scores. Des rencontres inter poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagés pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
3/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (dégagement, amorti, contre amorti, drive, rush, main haute, latérale ou basse, service feinté...)	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance du service.

COMMENTAIRES : L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation).

COURSE DE DEMI-FOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer pour effectuer une série de courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en recherchant parallèlement à respecter un projet conçu et expérimenté lors des séances d'entraînement. Le niveau de performance (temps et écart au projet) reste moyen à assez satisfaisant.</p> <p>NIVEAU 2 Ce niveau atteste d'un bon développement des ressources énergétiques, de la capacité à gérer correctement des temps de récupération et à se rapprocher efficacement de son projet.</p>		<p>En demi-fond, chaque élève réalise trois courses de 500 m (récupération 10 mn maximum), chronométrées par un enseignant au 1/10 de seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Avant l'épreuve, l'élève indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m. Après la première course, il note sur sa fiche les temps visés pour les deux 500 m suivants. Le temps cumulé (somme des trois temps réalisés) compte pour 70 % de la note de demi-fond. L'écart au projet temps (somme des trois écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
14/20	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)</p> <p>Exemple : un garçon réalise 5'14 pour 1'50 + 1'45 + 1'39. Sa note est 10 / 20 (ou 7 / 14)</p>	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons
		01	0.7	10.50	8.05	10	7	7.20	5.14	16	11.2	5.55	4.29
		02	1.4	10.20	7.38	11	7.7	7.03	5.05	17	11.9	5.47	4.24
		03	2.1	9.50	7.11	12	8.4	6.47	4.56	18	12.6	5.41	4.19
		04	2.8	9.24	6.49	13	9.1	6.31	4.48	19	13.3	5.35	4.15
		05	3.5	8.59	6.28	14	9.8	6.17	4.40	20	14	5.30	4.10
		06	4.2	8.37	6.10	15	10.5	6.03	4.34				
		07	4.9	8.15	5.53								
		08	5.6	7.56	5.37								
		09	6.3	7.38	5.24								
06/20	<p>Écart au projet (barème mixte)</p> <p>Exemple : il avait prévu 1'50 + 1'46 + 1'44. Réalisation de l'élève : 1'50 + 1'45 + 1'39 L'écart au projet est donc de 6 s ce qui correspond à la note 13 / 20 (ou 3,9 / 6)</p>	Note / 20	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 20	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 20	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte	
		02	0.6	20.0		10	3.0	8.9		16	4.8	4.7	
		04	1.2	16.4		12	3.6	7.2		18	5.4	3.8	
		06	1.8	13.4		14	4.2	5.8		20	6.0	3.0	
		08	2.4	10.9									

COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note du candidat est $7 + 4.5 = 11.5$

MUSCULATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
NIVEAU 1		L'ensemble des tâches de renforcement musculaire sur les appareils disponibles est classé en deux catégories membres, tronc. Les élèves tirent au sort dans chacune de ces deux catégories, un exercice correspondant à la mobilisation d'une zone musculaire. Ils choisissent ensuite deux autres tâches complémentaires justifiables au regard du mobile choisi (1). Avec ces éléments, ils mettent en œuvre une séquence de 40 minutes considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, une organisation en quatre ateliers, des récupérations. Les mobiles étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur,...). Chaque pratiquant a transcrit sur une fiche, les éléments correspondant aux ateliers tirés au sort et choisis complémentaires à partir des exigences précédentes (mobile, appareils, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, les sensations identifiées et proposera en fin de séquence un bilan de celle-ci et une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.		
NIVEAU 2				
Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme) <td colspan="3"></td>				
Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme) <td colspan="3"></td>				
POINTS A AFFECTER		INDICATEURS POUR UN NIVEAU 1 NON ATTEINT 0 à 9	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20
ÉLÉMENTS À ÉVALUER				
10/20	Produire La charge de travail (séries, répétitions, récupérations) Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi	En difficulté (déséquilibres, séries inachevées) ou trop de facilité sous la charge. Séries juxtaposées (écarts aléatoires) Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes). Erreurs de chargement. Séances inachevées. Absence d'expiration franche en fin d'effort (sauf rowing) Absence d'accélération à l'effort concentrique	Équilibres dynamiques contrôlés, gainages. Prévoir les parades, intervenir sans gêner. Temps « mort » relatif entre 2 répétitions (récup + respir) Amplitudes articulaire et musculaire recherchées Recherche de l'effort sur soi. Peu de temps de perdu. Dégradation des trajets et postures uniquement en fin de série (amplitudes articulaires et musculaires recherchées) Les étirements à l'issue des séries apparaissent Contrôle phase excentrique et recherche d'accélération à phase concentrique perceptible. Contrôle respiratoire.	Volume de travail réalisé important optimisé selon ses ressources, organisé dans le temps, dosé. Performances et « tonnage » (volume total) en progression Maîtrise d'exécution, anticipe sur sa sécurité et celle des autres Récupération active entre les séries. Séries optimales et maximales bien placées dans les séquences. Manipulations rapides (chargements ...) Les étirements musculaires sont toujours présents
07/20	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 Justification (quand elle existe) évasive	La planification est judicieuse par rapport au mobile, aux connaissances et aux possibilités matérielles Différents types de contractions musculaires apparaissent en complément (isométrique, pliométrique, stato-dynamique...) La justification de la séance s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement	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 de ses ressources
03/20	Analyser Bilan de sa séquence d'entraînement Mise en perspective du travail réalisé	Reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications	Dans son bilan, analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé » Modifie les exercices sans se référer à ses sensations (douleurs musculaires, dorsales, état de fatigue...)	Dans son bilan met en rapport le « prévu », le « réalisé » et les sensations éprouvées Modifie la séance suivante à partir du ressenti

COMMENTAIRES :

(1) Les mobiles sont explicités dans le programme. Ils correspondent à l'intention exprimée par tel ou tel élève de s'entraîner en fonction d'un projet personnel. Cependant on ne peut pas multiplier les entrées sans risquer des difficultés dans la gestion de la classe. On peut s'en tenir à trois grandes orientations :

- Accompagner un projet sportif. Dans ce cas, les sollicitations correspondent à ce qui relève de la préparation physique spécifique recherchant un gain de puissance musculaire.
- Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents...
- Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche de l'augmentation du volume).

Cette pratique scolaire doit rester conforme à une éthique éducative opposée à toute forme d'accompagnement d'un narcissisme exacerbé exploité par le marché de la forme. Au contraire, on peut voir dans ces propositions, un moyen d'éducation d'un futur consommateur critique de ce marché (cf. le programme).

(2) Nous ne pouvons pas fournir de barèmes dans le cadre de la sollicitation du cinquième type de compétence de la composante culturelle (CC5).

Rappelons ici que le but n'est pas de produire une performance à un moment donné (CC 1) ; dans ce cas on devrait évoquer l'haltérophilie, ou les concours de force. La difficulté essentielle porte ici sur la précision et la validité d'une performance de référence qui ne peut pas toujours correspondre à la mobilisation d'une charge maximale en une répétition (exemple maximum au développé couché). La sécurité indispensable en milieu scolaire nous conduit plutôt à recourir au principe d'une référence correspondant un produit : « n. répétitions x masse mobilisée ». Par ailleurs de nombreux test disponible (*Eurofit* par exemple) utilisent ce procédé développé dans la littérature professionnelle.

(3) Pour concevoir et conduire de façon efficace un projet de transformation dans le mobile choisi, les élèves peuvent s'appuyer, au cours du cycle, sur un carnet de bord qui cependant ne constitue pas en lui-même un objet d'évaluation.

RUGBY

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais avec ou sans regroupements et "délayages", pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matchs à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace et favorise les actions tactiques simples. L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Avance jusqu'au contact ou contourne la ligne défensive. Assure la conservation du ballon en passes courtes et précises en arrière ou sur le côté. Joue au pied pour éviter la pression défensive.	Passe dans la course d'un partenaire. Peut être perforateur si la ligne de défense est perméable. Privilège jeu groupé ou jeu déployé. Utilise le jeu au pied pour jouer dans des espaces libres.	Alterne jeu groupé – jeu déployé en fonction du projet et du dispositif adverse. Joue au contact ou dans l'intervalle. Produit un jeu au pied stratégique et décisif.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Aide le porteur stoppé ou attend à proximité la passe. Se place en arrière du porteur dans l'avancée de balle.	Organise ses déplacements en fonction du trajet du porteur de balle dans le respect du projet d'attaque et du règlement.	Prend en compte dans ses déplacements l'organisation défensive adverse (repérage des pressions exercées).
05/20		Actions individuelles du défenseur	Attend en barrage ou poursuit le porteur de balle. Ralentit ou bloque le porteur de balle par ceinturage, sans rechercher l'amenée au sol.	Bloque le porteur de balle, souvent frontalement, avec amenée au sol. S'oppose à plusieurs à l'avancée adverse.	Produit des placages diversifiés et efficaces, même sur un porteur de balle en course. Participe au soutien et aux réseaux défensifs.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

NATATION

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE.									
<p>NIVEAU 1 Nager longtemps et vite sur un parcours imposant des changements de nages, ventrale-dorsale, alternée-simultanée, à partir d'un projet de parcours personnel.</p> <p>NIVEAU 2 Nager longtemps et vite dans au moins trois des quatre nages sportives codifiées, en respectant l'essentiel des contraintes réglementaires, à partir d'un projet de parcours personnel.</p>		<p>Épreuve chronométrée d'une distance de 250 mètres nagés en adoptant les trois modes de déplacement suivants : ventral alterné (1), ventral simultané : déplacement en position allongée sur le ventre par des actions alternées, simultanées des bras et des jambes (2). Dorsal : déplacement en position allongée sur le dos par des actions de bras et de jambes.</p> <p><u>Règle 1</u> : les changements de modes de déplacement ne sont pas limités, mais ne peuvent s'opérer qu'à l'issue de chaque fraction de 25 m.</p> <p><u>Règle 2</u> : avant le début de l'épreuve l'élève communique au jury son projet de performance et de parcours personnel : (comment sont distribuées les nages sur le 250 mètres ?).</p>									
Point à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	PERFORMANCE CHRONOMETRIQUE	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	
		8:30 et +	2 points	9:30 et +	6:18	6 points	7:03	4:41	10 points	5:26	
		8:15	2,5 points	9:14	6:04	6,5 points	6:49	4:31	10,5 points	5:16	
		7:58	3 points	8:56	5:51	7 points	6:36	4:21	11 points	5:06	
		7:42	3,5 points	8:38	5:39	7,5 points	6:24	4:11	11,5 points	4:56	
		7:25	4 points	8:19	5:26	8 points	6:11	4:01	12 points	4:46	
		7:08	4,5 points	8:00	5:14	8,5 points	5:59				
		6:51	5 points	7:41	5:01	9 points	5:46				
		6:34	5,5 points	7:23	4:51	9,5 points	5:36				
	Distance nagée dans chacun des trois modes de déplacement	Si l'épreuve n'est pas nagée intégralement, la note doit être inférieure à 2 points sur 12. Si l'épreuve est nagée intégralement et que les changements de nage s'opèrent hors règlement, et/ou si des arrêts prolongés ou répétitifs se produisent la note ne peut être supérieure à 6 points sur 12.			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages non codifiées, la note ne peut excéder 9 points sur 12			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages sportives codifiées, la note peut se situer entre 9 points et 12 points.			
05/20	PERFORMANCE METRIQUE Addition des distances nagées en crawl et en papillon	De 0.5 à 2 Points Moins de 125 m au total nagés en crawl				De 2.5 à 3.5 Points Au moins 125 m au total nagés en crawl			De 4 à 5 Points Au moins 150 mètres au total nagé en crawl et en papillon : - 4 points si au moins 25 m papillon - 5 points si au moins 50 m papillon		
		25 m	50 m	75 m	100 m	125 m	150 m	175 m			
		0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé	Distribution des Nages (Ecart constatés)	deux erreurs			une erreur			Pas d'erreur		
			0.5 point			1 point			1.5 point		
		Performance (Ecart constatés)	10 s			5s			3 s		
			0.5 point			1 point			1.5 point		

COMMENTAIRE : (1) Au niveau 1 aucune nage n'est imposée pour représenter les trois modes de déplacement attendus. Il est ainsi permis de choisir tout type de nage crawlé, comme nage ventrale alternée. Pour les nages ventrales simultanées, outre le papillon et la brasse, il est possible de recourir par exemple à une combinaison des deux (bras brasse, jambes papillon et inversement). Au niveau 2 l'utilisation des nages sportives codifiées représente les trois modes de déplacement attendus.

TENNIS DE TABLE SIMPLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :		Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres et arbitre au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
NIVEAU 1 En utilisant le placement (variations de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur ;		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
NIVEAU 2 En jouant sur des rotations associées à des placements de balle et des accélérations (vitesse) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	Volume et rythme de jeu	Les placements de balle concernent uniquement le fond de table adverse. La fréquence de l'échange, assez lente (filles) ou au contraire excessivement rapide (garçons), se conclut souvent par une faute directe (souvent une frappe manquée pour les garçons).	Les placements de balle latéraux sont intentionnels et variés. Les balles sont parfois prises plus tôt pour accélérer le jeu. Le candidat soutient une fréquence d'échange rapide. La rotation de balle au service est recherchée.	Les placements de balle, latéraux et en profondeur, sont associés à des frappes (filles) et/ou à des rotations de balle (lifts et coupés) (garçons). Il y a construction du point sur plusieurs échanges à partir d'accélération et de rotations de balle. Les services sont majoritairement à rotation, en fonction du projet de construction de point.
	Déplacements et replacements	Les déplacements sont tardifs et de grande amplitude (garçons) voire inexistant (filles).	Le candidat obtient une mise à distance efficace de la balle en revers et en coup droit grâce à des déplacements latéraux effectués en pas chassés. Le candidat reste « mobilisé » entre deux frappes et se replace (garçon). Les déplacements sont toujours défensifs (filles).	Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont rapides et économiques. Les déplacements ne sont pas seulement défensifs (pivot pour placer son coup droit d'attaque).
07/20	Gain des rencontres	À l'issue de l'épreuve, les candidats de la classe sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
03/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (prise d'initiative, relance de service, frappe, coupé, lift, top spin, diagonale revers ou coup droit, ...)	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

COMMENTAIRES : L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation). Les mentions entre parenthèses (filles)(garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer des barèmes différents dans les trois premiers éléments à évaluer.

ACROSPORT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir, construire, réaliser collectivement et juger un spectacle gymnique, constitué de figures composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support rythmique approprié, qui articule les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir, construire, réaliser collectivement devant un public élargi et juger un spectacle gymnique constitué de figures dynamiques et statiques, composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support musical qui intègre les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés). Des contraintes techniques clairement définies : exigences, variété et nombre d'éléments, niveau de difficulté, support rythmique. Des contraintes de temps (avec leur tolérance) et d'espace. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats 2 essais peuvent être accordés. 20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte. Sécurité assurée. Référence au code UNSS 2001.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
14/20	Difficultés et réalisation du projet	<p>Exigences : Par équipe de quatre ou six, une introduction, un double ou un triple duo en miroir, une liaison dynamique, une pyramide, une liaison différente de la première, deux ou trois duo, une fin. Chaque élève doit être au moins une fois voltigeur, une fois porteur. Duos et pyramides sont maintenus deux secondes (sinon ils ne sont pas comptabilisés). Durée entre 1'30 et 2'.</p> <p>Difficultés = 8 points : Pour les duos, les éléments sont choisis dans les catégories A (0,4), B (0,6), C (0,8), D (1) des grilles duo. Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes. Il convient de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A, B, C, D). Les éléments de liaison, qui peuvent être individualisés, sont référés au code sol UNSS 98 (A = 0,4, B = 0,6, C = 0,8, D = 1). Les pyramides valent de 0,5 à 2 points : trois étages ou hauteurs les définissent (voir code UNSS).</p>		
	Exécution individuelle et collective * = 8 points	<p>Toute exigence manquante ou non réalisée est pénalisée de 2 points Temps inférieur à 1'30 = 1 point. Temps supérieur à 2' = 0,4 point. Sortie du praticable = 0,2 point. Utilisation insuffisante de l'espace = 0,2 - 0,4 ou 0,6 point. Déséquilibre lors du montage et du démontage = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Chute du ou des voltigeurs = 1 point. Chute collective = 1 point. Duo ou pyramide déséquilibrés = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Manque de synchronisation avec le support rythmique = 0,2 - 0,4 - 0,6 point.</p>		
03/20	Projet collectif	<p>Présentation du projet sommaire Projet minimal en inadéquation avec les ressources des élèves</p>	<p>Projet présenté avec clarté Tous les indicateurs sont présents Projet réaliste qui répond en totalité aux exigences de l'épreuve</p>	<p>Projet présenté avec clarté Projet qui présente de l'originalité, de la virtuosité et qui répond aux exigences définies au niveau 2</p>
03/20	Rôle de juge	<p>Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 4 points /20) = 1 point.</p>	<p>Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (3 points/20) = 2 points.</p>	<p>Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable (2 points/20) = 3 points.</p>

COMMENTAIRES : *Les notes sont individuelles car elles prennent en compte la prestation collective et la prestation individuelle au sein du collectif.

VOLLEY – BALL

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible, à partir du service avec des vitesses et des axes différents, et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense et en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matchs, à quatre contre quatre, sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des élèves (de 2,00 m à 2,30 m). Le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à trois. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
05/20	Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable à chaque mise en jeu. Les joueurs se répartissent sur le terrain en fonction de leurs ressources. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à deux joueurs (exemple : enchaînement réception – relais) L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée est identifiable tout au long du jeu. Elle tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles) Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20	Actions individuelles du porteur de balle	Le service est une mise en jeu aléatoire. Le relayeur intervient sur la balle sans intention de coopération ou d'attaque L'attaquant utilise très majoritairement un renvoi direct réactif (souvent explosif).	Le service est assuré. Le relayeur-passeur (3) cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable grâce à des trajectoires en cloche). Le relayeur-attaquant(3) est capable d'alterner balle accélérée (trajectoires plus tendues par des touches à une main ou deux mains) et balle placée (en zone avant ou en zone arrière).	Le service est une mise en danger (met le receptrionneur en crise de temps). Les choix du passeur prennent en compte la position et les compétences à attaquer de ses partenaires. Les attaques sont variées en <u>vitesse</u> (trajectoires tendues créées par des frappes à une main, pieds au sol ou en suspension) et en <u>direction</u> (dans l'axe et/ou dans la diagonale).
05/20	Actions individuelles d'aide au porteur de balle	Regarde uniquement vers le porteur de balle. Réalise la plupart des actions à l'arrêt.	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre soit le relais vers l'avant, soit l'attaque (le joueur est à distance de passe et ses appuis sont orientés en direction du porteur de balle et de la cible adverse).	S'adapte à la situation et se place pour jouer soit le soutien soit la passe soit l'attaque. Mobile, il est prêt à intervenir dans l'urgence.
05/20	Actions individuelles de réception et/ou de défense	Le receptrionneur se signale verbalement (« j'ai ») Réception aléatoire et selon un mode réactif (souvent explosif). Quand les balles sont faciles et n'exigent pas de déplacement, il renvoie dans l'axe en haut et vers l'avant (trajectoire en cloche).	En tant que receptrionneur, intervient dans sa zone proche sur les balles accélérées (va au contact de la balle même si ses réceptions ne mettent pas en position favorable ses partenaires). S'oppose à l'attaquant adverse soit près du filet (début du contre) soit en retrait du filet pour récupérer les balles d'attaque courtes.	Receptionne et défend des balles accélérées et éloignées. Prend en compte l'attaque adverse (contre et/ou défense basse).

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible, les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement). Dans le cas d'équipes hétérogènes, une « rotation en miroir » peut être imposée par l'enseignant du groupe (Cf. Document d'accompagnement lycée volume 2, chapitre « équité entre filles et garçons »).

ESCALADE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>NIVEAU 1 En tête, conduire son déplacement en s'économisant, selon des itinéraires variés en direction afin de réaliser une performance tout en conservant assez de lucidité pour assurer sa sécurité à monter et à la descente.</p> <p>NIVEAU 2 En tête, conduire son déplacement de manière fluide selon des itinéraires variés en direction et en volumes afin de réaliser une performance et conserver assez de lucidité pour assurer sa sécurité lors de manipulation de cordes.</p>		<p>Le dispositif pour réaliser l'épreuve comprend des voies homogènes de niveau 3c à 6b d'une hauteur d'au moins 7 m en mur et de 12m en falaise. L'élève choisit ou tire au sort dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue. L'épreuve consiste à se préparer et s'équiper en tant que grimpeur et assureur pour grimper en tête et descendre en moulinette, en slalomant par rapport à des repères, dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurance au cours du grimper du partenaire.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève précise deux points :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la modalité de protection, c'est à dire si le premier et/ou le 2^{ème} point d'assurage est pré-équipé ou non, et s'il pose les dégaines ou non ; - la modalité de réalisation, c'est à dire le choix d'une voie connue, tirée au sort dans un niveau déterminé par lui ou flash (voie non réalisée mais démontrée lors de l'épreuve, définition extraite des documents d'accompagnement). <p>En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégainée atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.</p>			ESCALADE		
		NIVEAU NON ATTEINT DE 0 A 9	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 A 15	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 A 20			
%	ÉLÉMENTS À ÉVALUER						
10	Cotation et conditions du grimper en escalade. Traçé de la voie	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4a à 4b) Voie connue : (de 5a à 5b) Rectiligne Pour les filles Voie « Flash » tirée au sort (de 3c à 4a) Voie connue (de 4b à 4c)	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4c à 5a) Voie connue : (de 5b à 5c) Directions variées Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 4b à 4c) Voie connue (5a à 5b)	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 5c à 5b) Voie connue : (de 6a à 6b) Directions et volumes variés Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 5a à 5b) Voie connue : (de 5b à 6a)			
4	Ecart entre les caractéristiques du projet et la qualité de la prestation	Au delà des 8 minutes. Voie non terminée. Contact pieds-prises approximatif et hésitant.	Voie réalisée entièrement ou avec chute. Contacts pieds-prises majoritairement sur l'avant-pied.	Voie réalisée entièrement sans chute. Les contacts pieds-prises sont précis et variés.			
3	Précision et qualité du mousquetonnage	Maladresse dans le mousquetonnage (dégainées posées).	Aisance et efficacité dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégainées à l'aide d'une seule main. Pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégainées	Aisance et efficacité main droite ou main gauche dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégainées, y compris dans des volumes. Rapidité et pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégainées.			
3	Aisance et coordination des actions grimpeur / assureur lors de la montée et de la descente en moulinette	Assure un grimper en tête avec une corde assurance. Rythme irrégulier dans la descente.	Assure un grimper en tête. Donne et reprend le « mou » dans la progression ; utilisation du langage approprié dans le passage en moulinette ; descente régulière. Efficacité dans le blocage de la chute.	Assure un grimper en tête en excellente coordination avec le grimpeur Utilisation d'un langage adapté. Descente régulière			

Commentaire : Le mur utilisé doit satisfaire aux dispositions sécuritaires en vigueur. Il est vivement conseillé de prendre en compte les recommandations données par l'observatoire national de la sécurité des établissements scolaires dans son rapport de 1998 et éventuellement ceux qui seront publiés ultérieurement. La date de vérification des équipements individuels doit être connue avant l'épreuve.
Dans la notation du niveau 1, pour l'ensemble des modalités, les voies avec la cotation la plus élevée ont une valeur de 7,5 points et les autres 5,5. Dans le niveau 2 ces valeurs sont respectivement de 10 et 8 points, et dans le niveau non atteint 4,5 et 3. Le grimper en moulinette qui est l'objet de la compétence de seconde se classe dans le niveau non atteint.

COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir et conduire son déplacement en suivant des lignes directrices à l'intérieur des parcelles pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu plus ou moins boisé et partiellement connu.</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir et conduire son déplacement en s'appuyant sur un enchaînement de lignes directrices variées et de points d'attaque pour réaliser la meilleure performance lors d'une course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu forestier plus ou moins connu.</p>		<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix, dans un temps limité, entre 30 et 35 mn, en cherchant à réaliser le score le plus important. Le dispositif, construit dans un périmètre d'environ 1km², comprend 16 postes classés en 4 niveaux de difficulté et distribués en 4 postes minimum par niveau. Les caractéristiques d'un poste, son éloignement des lignes directrices, et la distance de course servent de référent à la définition des niveaux de difficulté. A chaque poste correspond des points : 1 point pour ceux du niveau 1, 1,5 points puis 2 points et 3 points pour ceux des autres niveaux.</p> <p>Les postes sont répartis de manière homogène dans l'espace délimité et par rapport à un point central. Ils sont positionnés de façon à ce qu'il soit impossible de passer par tous dans le temps alloué. Le code d'identification du poste est précisé sur la carte-mère mais pas sur le poste. Le coureur dispose d'un maximum de 5 minutes pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter sur sa carte la position des postes en se référant aux définitions mises à sa disposition et aux points attribués ; - annoncer 8 postes par lesquels il prévoit de passer (« contrat » à remettre par écrit). <p>A la 5^{ème} minute, le signal de départ est donné. Le coureur peut encore prendre du temps pour construire son itinéraire, mais celui-ci est pris sur le temps de course. Ensuite, ce dernier doit conduire un itinéraire passant par le plus grand nombre de postes dont les 8 choisis dans les limites du temps arrêté.</p> <p><i>Le total des points obtenus par chaque coureur est égal à 2 fois la somme des points correspondants aux postes choisis dans le contrat et effectivement trouvés, auquel s'ajoutent les points des autres postes également trouvés. Toutes ces données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner.</i></p> <p>L'élève peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de sa montre personnelle ou d'un chronomètre.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	Garçons : Inférieur à 20 points. Filles : Inférieur à 20 points.	Compris entre 20 et 40 points. Compris entre 20 et 32 points.	Compris entre 40 et 50 points. Compris entre 32 et 44 points.
04/20	Gestion de la distance et de la difficulté de l'itinéraire en fonction du temps	Durée de course supérieure à 35 minutes.	Durée de course inférieure à 30 minutes.	Durée de course entre 30 minutes et 35 minutes.
06/20	Prise de risque dans la construction et la réalisation du contrat	Formulation du contrat « 8 postes » non terminée. Contrat non rempli.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat effectif réduit à 7 postes.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat « 8 postes » rempli.

COMMENTAIRES : Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle. Sur le plan de la sécurité, l'organisation de l'épreuve doit permettre que « tout participant soit vu ou entendu ». La prise en compte de ce principe nécessite de choisir des dispositions particulières, notamment dans les domaines suivants :

- la conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, lisibilité des lignes d'arrêts, ...etc.) ;
- l'utilisation de matériel de communication (sifflets, talkie-walkies, portables, signaux pour donner des repères sur l'écoulement du temps, etc.) ;
- la mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives, etc.) ;
- l'organisation (départ simultané d'élèves présentant des projets ou contrats différents... 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 du barème des scores à hauteur de 10% peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions atmosphériques (terrain gras, temps pluvieux, température basse, vent fort, etc.).

XIII / Les référenciels des sections professionnelles (B.O n°42 du 17 novembre 2005)

COURSE DE DEMI-FOND CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer pour effectuer une série de 3 courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps possible. Se préparer à l'effort avant et pendant l'épreuve pour limiter au maximum les risques de blessure et exprimer à chaque course le maximum de ses possibilités.</p> <p>NIVEAU 2 Se préparer pour effectuer une série de courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en recherchant parallèlement à respecter un projet conçu et expérimenté lors des séances d'entraînement.</p>		<p>En demi-fond, chaque élève réalise 3 courses de 500m (récupération de 10mn maximum) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre. Le temps cumulé compte pour 75 % de la note.</p> <p>L'échauffement (Compétence Méthodologique 1 : s'engager avec lucidité) et la récupération (Compétence Méthodologique : apprécier les effets de l'activité physique) comptent pour 25%.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
		Note / 20	Note / 15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons
15/20	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles)</p> <p>Exemple : une fille réalise 7mn01 Sa note est 13 / 20 (ou 9.75 / 15)</p>	01	0.75	12.00	8.50	10	7.5	7.56	6.00	16	12	6.17	4.59
		02	1.5	11.25	8.20	11	8.25	7.38	5.49	17	12.75	6.03	4.50
		03	2.25	10.50	7.50	12	9	7.20	5.38	18	13.5	5.55	4.42
		04	3	10.20	7.20	13	9.75	7.03	5.27	19	14.25	5.47	4.35
		05	3.75	9.50	6.50	14	10.5	6.47	5.17	20	15	5.41	4.30
		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								
		05/20	Échauffement et récupération	<p>Entre 0 et 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche) Mobilisations articulaires incomplètes 				<p>Entre 2.5 et 3.5</p> <ul style="list-style-type: none"> Dans son 1er échauffement, Intègre des allures de son 500 m Mise en train progressive Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve Récupération active immédiatement après l'effort (marche) 				<p>Entre 4 et 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure sur plusieurs dizaines de m avant le 1^{er} départ Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2nd et 3^{ème} 500m 	

CAP BEP: TENNIS DE TABLE

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Niveau 1 : se préparer et rechercher le contrôle du placement des balles tout en utilisant des actions de frappe pour gagner ses matches .Intervenir sur le rapport de force par des placements de balles variés et des accélérations sur des balles favorables</p> <p>Niveau 2 : Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche . Utiliser le placement (variation de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur. Les frappes puissantes sont efficaces en situation très favorable</p>		<ul style="list-style-type: none"> Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non , de niveau homogène . Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service sera effectué tous les 2 points sauf en cas d'égalité à 10 où il sera alterné . Chaque joueur arbitrera au moins une rencontre 		
Points à affecter	Eléments à évaluer	Niveau « 1 » en cours d'acquisition	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION du niveau 2
8 Pts	ELABORATION DE L'ECHANGE (rapport à l'espace et au temps)	Le rebond de la balle sur la raquette est subi. La balle est jouée en piston . Les rebonds sont hauts et centraux	La raquette oriente le jeu dans les espaces droit et gauche de la table. Les échanges sont relativement hauts et sortent du couloir central En situation favorable non provoquée , un changement de rythme peut rompre l'échange	Les échanges sont rasants .Ils se dirigent près des lignes latérales de la table. Pour se procurer une balle favorable des trajectoires sont produites en profondeur; une frappe puissante peut alors rompre l'échange.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	Le joueur est collé à la table .Il joue la balle dans son espace proche	Par des attitudes compensatoires ou des fentes latérales le joueur se met à distance pour jouer en position favorable .	Des déplacements apparaissent pour jouer en position favorable de manière efficace.
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve , les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu , de leur appartenance à une poule , leur classement dans la poule et éventuellement les différences de scores	Jeu en continuité . Le point est marqué par une faute adverse non provoquée : 0 à 4 points	Jeu en continuité . La rupture par un changement de rythme (accélération) est amenée de manière fortuite : 4 à 6 points
		Activité égocentrique	Conserve un rôle et ses fonctions de manière intermittente lors de la prise en charge d'une rencontre	La construction de la rupture est recherchée volontairement (placement , vitesse et force) 6 à 8 points
4 Pts	RÔLES SOCIAUX (joueur – arbitre)			Reste concentré pendant toute la rencontre.

CAP BEP COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES	Principe d'élaboration de l'épreuve		
<p>Niveau 1 : Conduire son déplacement en suivant des lignes type sentier et intérieur pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de CO individuelle en milieu connu, puis remplir complètement son carton de contrôle</p> <p>Niveau 2 : Conduire son déplacement en suivant des lignes intérieures pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de CO individuelle ou par équipe en milieu plus ou moins boisé et partiellement connu.</p>	<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité entre 30 et 35 minutes. 24 balises sont dispersées dans un milieu boisé ou semi boisé connu. 14 balises sont de niveau 1 et 10 balises de niveau 2. Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère. Pendant 5 minutes le candidat devra choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre. Les balises sont espacées de 300m. Distance du parcours : 2,4 Km. Toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>		
Éléments à évaluer	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	Trouve entre 5 et 7 balises quel que soit le niveau 3 points	Trouve 7 balises de niveau 1 et 1 balise de niveau 2 6 points	Trouve 8 balises avec 2 de niveau 1 et 6 de niveau 2. 9 points
Evaluation de la vitesse de course	<u>Garçons</u> : court et s'oriente à la vitesse de 12 minutes au kilomètre ou plus. <u>Filles</u> : court et s'oriente à la vitesse de 13 minutes au kilomètre ou plus. 2 points	<u>Garçons</u> : court et s'oriente entre 9 minutes au kilomètre et 11 minutes au kilomètre. <u>Filles</u> : court et s'oriente entre 10 et 12 minutes au kilomètre. 4 points	<u>Garçons</u> : court et s'oriente à la vitesse de 8 minutes au kilomètre ou moins. <u>Filles</u> : court et s'oriente à la vitesse de 9 minutes au kilomètre ou moins. 6 points
Renseignement du talon de contrôle	Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée et a poinçonné les postes trouvés. 0,5 point	Le candidat a noté l'heure de départ et d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par écrit. 1 point	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. 2 points
Analyse de son parcours	le candidat retrace son parcours avec hésitation et une description très approximative. 1 point	le candidat retrace son parcours avec méthode. 2 points	le candidat décrit son parcours avec précision et explicite au moins 2 choix de course. 3 points

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

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, lire des lignes d'arrêt,...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 mains courantes.

- Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'arrêt sur main courante pour la recherche.

PRESTATION PHYSIQUE POUR L'ACTIVITE : ESCALADE

COMPETENCES ATTENDUES CAP BEP		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
<p>Niveau 1 : Faire confiance à l'assureur et au matériel et se dominer dans des situations où l'on est assuré en « moulinette », pour conduire son déplacement, en s'adaptant aux grandes formes du support (niveau de difficulté 4 à 5) et aux orientations des bonnes prises.</p> <p>Niveau 2 : En tête, conduire son déplacement en s'économisant, selon des itinéraires variés en direction, afin de réaliser une performance tout en conservant assez de lucidité pour assurer sa sécurité à la montée et la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place.</p> <p>Le candidat choisit son niveau de difficulté ainsi que sa modalité d'ascension (moulinette avec une boucle pincée au dessus du baudrier par un élastique ou en tête) dans une voie connue.</p> <p>L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 6 mn. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage (définie en fonction de la modalité d'ascension choisie) au cours du grimper du partenaire (le grimpeur en moulinette assure en moulinette).</p> <p>A la 1ère chute, le candidat peut reprendre sa progression.</p> <p>A la seconde chute, l'épreuve s'arrête. Dans ce cas le candidat marque les points en fonction de la hauteur de vole gravie.</p> <p>En tête, l'épreuve s'arrête si le candidat ne mousquetonne pas tous les points.</p>									
Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	COTATION									
15 pts	Cotation de l'itinéraire choisi modalité d'ascension choisie			3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	En tête	6	8	10	11	12	13	14	15
			moulinette	4	5	6	7	8	9	10	11
		Filles	En tête	7	9	11	12	13	14	15	
moulinette	5		6	7	8	9	10	11			
2pts	Coordination de l'action Grimper/ s'assurer	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2				
		En moulinette : redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité		En moulinette : redescente en acceptant d'éloigner le buste/paroi			En moulinette : redescente régulière et fluide (espace arrière construit)				
		En tête : mousquetonnage à l'envers (vrillé)		En tête : mousquetonnage hésitant mais correct			En tête : mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie)				
3pts	Coordonnations des actions assureur/grimpeur	En moulinette : assure en 4 temps avec une tension irrégulière (laisse trop de mou ou fait sauter l'élastique)		En moulinette : assure en contrôlant la tension de la corde			En moulinette : assure sans décalage avec la progression du grimpeur				
		En tête : assure mais donne et reprend le mou avec retard		En tête : donne et reprend le mou rapidement			En tête : donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur				

CAP-BEP BADMINTON

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 1 : Se préparer , s'investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches . Dans une opposition ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange , le candidat tente d'imposer des déplacements importants à son adversaire pour le mettre en situation inconfortable</p> <p>Niveau 2 Proposer , mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la production de frappes variées en direction ,en longueur, et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur .</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non , de niveau homogène . • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement) . • Chaque joueur arbitrera au moins une rencontre. 		
Points à affecter	Eléments à évaluer	Niveau « 1 » en cours d'acquisition	Degré d'acquisition du niveau 1	Degré d'acquisition du niveau 2
8 Pts	ELABORATION DE L'ECHANGE (rapport à l'espace et au temps)	Le rebond du volant sur la raquette est subi. Le volant est joué en piston . Les trajectoires sont hautes et centrales	La raquette oriente le jeu dans les espaces droit et gauche du terrain . Les échanges sont relativement hauts et sortent du couloir central Lorsque le joueur se trouve en situation favorable non provoquée , un changement peut rompre l'échange	Les échanges ont une fréquence plus rapide et se dirigent près des lignes latérales du terrain . Pour se procurer un volant favorable des trajectoires sont produites en profondeur ; une frappe puissante peut rompre l'échange.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	Le joueur est statique . Le volant est joué dans son espace proche	Le joueur pour jouer en situation favorable, effectue des déplacements latéraux ou des fentes avant	Des déplacements dynamiques (latéraux et en profondeur) apparaissent pour jouer de manière efficace.
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu , de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et éventuellement les différences de scores		
		Jeu en continuité . Le point est marqué par une faute adverse non provoquée : 0 à 4 points	Jeu en continuité . La rupture par un changement de rythme (accélération) est amenée de manière fortuite : 4 à 6 points	La construction de la rupture est recherchée volontairement (placement , vitesse et force) 6 à 8 points
4 Pts	RÔLES SOCIAUX (joueur – arbitre)	Activité égocentrique	Conserve un rôle et ses fonctions de manière intermittente lors de la prise en charge d'une rencontre	Reste concentré pendant toute la rencontre

CAP – BEP RUGBY

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace de jeu pour créer et utiliser le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à maîtriser les changements de tâches imposés par les changements de statut (défenseur, attaquant). Intégrer de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placage.</p> <p>Niveau 2 : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais, avec ou sans regroupements et « déblayages », pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré • Chaque équipe réalise au moins 2 rencontres (comportant 2 mi-temps) de 10 minutes minimum • Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 (mêlées et touches remplacées par un coup franc joué à la main, toutes les pénalités jouées à la main...) <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p>			
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition	Degré d'acquisition du Niveau 1		Degré d'acquisition du Niveau 2
6 pts	Efficacité collective Organisation collective Sur 4 points	La balle progresse par le porteur de balle L'équipe perd la balle rapidement Jeu discontinu Défense perméable Actions individuelles prédominent	La balle progresse vers l'avant par l'action de partenaires (au moins à 2) La balle franchit la ligne d'avantage Alternance de jeu groupé et jeu déployé La défense empêche la progression de la balle Les rôles s'organisent en fonction du statut porteur / non porteur	La balle progresse par une organisation collective repérable La défense s'organise autour d'une consigne collective. Réorganisation possible entre deux mi-temps Le temps de conservation de la balle augmente Les actions sont en continuité Alternance pertinente de jeu groupé et de jeu déployé La défense récupère des balles Organisation à 2 ou 3 (Jeu à 2 contre 1) Répartition des joueurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clés)	0,5 pts 1,5 pts 2 pts 3 pts 3,5 pts 4 pts
		Gain des rencontres 2 points 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (+ éventuellement les points marqués/points encaissés) 2 pts			
6 pts	Efficacité du joueur attaquant Porteur de balle Perd la balle ou s'en débarrasse Prend en compte ses partenaires seulement quand il est bloqué Ne libère pas sa balle au sol Passe de manière non adaptée (dans les pieds) Jeu au pied explosif Non porteur de balle Statique ou hors jeu	Ne perd pas la balle Passe et reçoit la balle à l'arrêt Avance jusqu'au contact ou contourne la ligne défensive Libère la balle quand il est au sol Assure la conservation du ballon par des passes courtes et précises en arrière ou sur le côté Joue au pied pour éviter la pression défensive	Accélère le jeu -Crée le danger Passe et reçoit la balle en mouvement Perçoit les intervalles, peut être perforateur si la ligne de défense est perméable Utilise le jeu au pied pour jouer dans les espaces libres Touche beaucoup de ballons	Enchaîne démarquage, remplacement Organise ses déplacements en fonction du trajet du porteur de balle Enchaîne les rôles dans la phase offensive	
		Passif ou explosif Défend seulement sur le ballon Beaucoup de fautes et de violations A contre sens du jeu	Gêne et ralentit Ferme l'accès à l'en-but Attend en barrage ou poursuit le porteur de balle Gêne le porteur en bloquant, ceinturant ou	Gêne et récupère Intercepte Bloque le porteur, souvent frontalement, avec amenée au sol	

CAP BEP: ACROSPORT

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 1 : Construire, réaliser collectivement et juger un spectacle gymnique, constitué de figures composées à partir de deux types de formations différentes, en articulant les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.</p> <p>Niveau 2: Concevoir, construire, réaliser collectivement et juger un spectacle gymnique, constitué de figures composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support rythmique approprié, qui articule les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés) et une fiche d'évaluation individuelle.</p> <p>Des exigences clairement définies : pour chaque élève et par équipe de 4 à 6 ; une pose de départ à partir de l'espace scénique ; une double ou triple pyramide duo en miroir ; deux ou trois pyramides duos et/ou trios et/ou quatuor ; une pyramide libre ; deux liaisons gymniques différentes à partir des éléments de base : sauts, renversements, roulades, postures ; une pose de fin.</p> <p>Une chute dans les pyramides est sanctionnée d'1 point en moins sur la note d'exécution pour chaque élève du groupe.</p> <p>Les rôles de porteur et de voltigeur doivent être expérimentés par chaque élève à un moment de la prestation.</p> <p>Contraintes d'espace et de temps : durée entre 1'30 et 2'30.</p> <p>Support rythmique : facultatif pour le niveau A , obligatoire pour le niveau 2.</p> <p>Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges.</p> <p>Selon le nombre de candidats deux essais peuvent être accordés, séparés de 20mn. Seul le meilleur compte.</p> <p>Référence au code UNSS.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 1 EN COURSD'ACQUISITION	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
6 pts	Difficultés Pyramides et liaisons gymniques	Difficultés A en majorité voire une B. Utilisation de deux éléments gymniques de base différents pour réaliser les liaisons.	Difficultés B en majorité voire une C. Utilisation de trois éléments gymniques de base différents pour réaliser les liaisons.	Difficultés B et C voire une D. Utilisation de quatre éléments gymniques de base différents pour réaliser les liaisons.
8 pts	Exécution	<ul style="list-style-type: none"> -Précipité et peu équilibré. -Placement incorrect, pyramide réalisée en force -Non tenue 3s. sans bouger -Critères du code non respectés, éléments dissociés - Manque une ou plusieurs exigences - Partiellement exploité (- des 2/3) -Déplacements marchés et anarchiques/Temps morts 	<ul style="list-style-type: none"> -Mouvements parfois hésitants, réception lourde au sol -Placement du dos mais pas de certains segments(bras, jambes mi-fléchis) -Tenue 3s. sans bouger mais quelques tremblements persistent -Critères du code respectés mais temps mort dans les liaisons - Toutes les exigences sont respectées - Exploité (au moins 2/3) -Déplacements type gymnique/Des ruptures de rythme encore présentes 	<ul style="list-style-type: none"> -Mouvements, conduits et contrôlés, synchronisation des partenaires -Tous les alignements segmentaires sont respectés -Pyramides posées et tenues 3s. sans bouger et sans tremblements -Critères du code respectés sans rupture de rythme dans les liaisons - Toutes les exigences sont respectées - Exploité dans son ensemble -Synchronisation avec le support musical, déplacements variés et en rythme
3 pts	Construction de la prestation	Manque une ou plusieurs exigences dans le scénario.	Toutes les exigences sont présentes et répertoriées clairement.	Projet clair, précis et conçu en adéquation avec les ressources des élèves.
3 pts	Rôle de juge	Repère les exigences présentées. Difficulté à rester concentré et silencieux.	Repère les principales fautes de tenue et de déséquilibre. Respecte la prestation des autres.	Repère en plus les fautes d'alignement et les justifie.

COMMENTAIRES : Pour attribuer une note de difficulté à la pyramide libre (A,B,C ou D) on tiendra compte de la présence et de la combinaison des critères suivants : le nombre, la surface et la nature des appuis (dorsal, pédestre, manuel) des porteurs et voltigeurs ; la nature des positions prises par chacun des partenaires (assis, à genoux, debout, renversé , etc.).

Pour précision, nous appelons figures :toutes "les pyramides" d'acroSPORT ; éléments : les éléments individuels de gym ; liaisons : les liens chorégraphiques entre les figures et les éléments.

COMPETENCES ATTENDUES		CAP – BEP FOOT BALL - PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace et la vitesse de progression de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer par interception le plus rapidement possible, dans le respect de l'autre et des règles</p> <p>Niveau 2 : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match 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 Chaque équipe réalise au moins 2 rencontres (comportant 2 mi-temps) de 10 minutes minimum Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les mises en jeu s'effectuent au pied <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable</p>					
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition		DEGRE D'ACQUISITION de Niveau 1		DEGRE D'ACQUISITION de Niveau 2	
6 pts	Efficacité collective Organisation collective Sur 4 points	La balle progresse par le porteur de balle	La balle progresse vers l'avant par l'action de partenaires (au moins à 2)	La balle progresse par une organisation collective repérable		La défense s'organise autour d'une consigne collective.	
		L'équipe perd la balle rapidement Jeu discontinu Défense perméable Actions individuelles prédominent	Les balles arrivent dans l'espace de marque Des temps d'arrêts caractérisent encore la progression de la balle La défense gêne la progression de la balle Les rôles s'organisent en fonction du statut porteur / non porteur Occupation de l'espace de jeu en largeur et profondeur	Réorganisation possible entre deux mi-temps L'équipe trouve des positions favorables de tir. Les actions sont en continuité (organisation à 2 ou 3) La défense récupère des balles Répartition des joueurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clés)			
		0,5 pts	1,5 pts	2 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts
	Gain des rencontres Sur 2 points	0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (+ éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)				2 pts	
6 pts	Efficacité du joueur attaquant Porteur de balle Non porteur de balle	Perd la balle Réagit seulement quand il est bloqué Passe de manière non adaptée Tire sans prendre en compte les adversaires	Ne perd pas la balle Prend des informations quand il a la balle Progresse si l'espace est dégagé Conduit sa balle en présence d'un défenseur poursuiveur Passes et tirs réalistes : distance de passe, distance de tir...	Accélère le jeu - Crée le danger Passe et reçoit la balle en mouvement Dribble un adversaire direct Utilise une situation favorable de tir, met en danger le gardien Touche beaucoup de ballons		Enchaîne démarquage, remplacement Se rend disponible pour aider le porteur en appui, en soutien utilise les couloirs latéraux	
		Statique S'oriente par rapport au porteur et non par rapport à la cible	Disponible par rapport au partenaire Se place en avant du porteur avec une orientation partagée porteur de balle/cible Est à distance de passe S'écarte de l'alignement porteur/ défenseur				
3 pts	Efficacité du joueur défenseur	Passif ou explosif Défend seulement sur le ballon Beaucoup de fautes et de violations A contre sens du jeu	Gêne et ralentit Ferme l'accès au but Gêne le porteur en se plaçant entre la cible et le porteur	Gêne et récupère Intercepte Presse le porteur, dissuade le non porteur Articule ses actions avec ses partenaires			
5 pts	Engagement du joueur En référence aux compétences de la composante méthodologique prioritairement sollicitées : CM1 : s'engager lucidement et CM4 : Se confronter aux règles de vie collectives	Joueur non engagé Respecte l'intégrité physique* des autres joueurs mais : - conteste le règlement - attribue systématiquement les erreurs aux autres * Si mise en danger de l'intégrité physique = 0pt	Joueur lucide Intègre les règles liées au contact corporel Accepte les décisions de l'arbitre Maîtrise ses réactions émotionnelles Maîtrise son engagement physique Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires	Joueur « engagé » Respecte l'organisation collective déterminée à l'avance S'engage avec combativité mais loyalement Peut utiliser des données recueillies sur le jeu pour réorganiser la stratégie mise en place			

COMPETENCES ATTENDUES		CAP-BEP VOLLEY BALL - PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque qui atteint régulièrement, précisément et volontairement toutes les zones de la cible. La défense s'organise autour de la réception pour faire progresser la balle. Les élèves construisent collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe.</p> <p>Niveau 2 : Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible à partir du service avec des vitesses et des axes différents et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Être capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en un set de 15 points joués au point décisif • Le rapport de force est équilibré • Chaque équipe dispute au moins deux rencontres • 1 temps mort par équipe est disponible <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p> <p>On peut proposer une situation moins complexe aux plus faibles afin qu'ils puissent s'exprimer et révéler la compétence attendue : 2 contre 2, sur un terrain de 4,5 m / 12m, en un set de 15 points. Dans ce cas, la note attribuée pour l'efficacité individuelle et collective ne peut dépasser 8 points sur 15.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition	Degré d'acquisition du Niveau 1	Degré d'acquisition du Niveau 2
6 pts	Efficacité collective Organisation collective / sur 4 points	Jeu de sauvegarde de son terrain	Assure la conservation du ballon pour viser la zone arrière du terrain adverse	L'organisation collective permet une attaque plus diversifiée de la cible
		Beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs Renvoi direct qui ne met pas en difficulté l'adversaire	La cible est définie Utilise un joueur relais dans la zone avant Code de communication autour de la réception de la balle	Intention de viser des espaces libres L'organisation collective permet l'occupation de l'espace de jeu
	Gain des rencontres / 2 points	0,5 1,5 pts	2pts 3pts	3,5pts 4pts
		0 point en fonction du nombre d'équipes et donc du nombre de matches gagnés et perdus (et éventuellement les points encaissés / points marqués) 2 points		
3 pts	Efficacité du joueur Porteur de balle	Perd la balle Frappes en réaction souvent explosives Intervient sur la balle tardivement Evite le ballon Crée des trajectoires qui mettent en difficulté ses partenaires La mise en jeu est aléatoire	Donne du temps à son partenaire et provoque le non renvoi Utilise manchette / passe haute à bon escient Sur balles faciles, renvoie vers le haut et vers l'avant Gère l'alternative jouer seul / jouer avec un partenaire en fonction de sa distance et son orientation par rapport au filet En attaque : Frappes intentionnelles Pousse la balle au fond du terrain adverse depuis sa zone avant La mise en jeu est assurée	Provoque la rupture En réception, intervient dans sa zone proche sur des balles accélérées (va au contact de la balle) Le passeur/ relayeur cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable grâce à des trajectoires en cloche) En attaque : L'attaquant est capable d'alterner balle accélérée, balle frappée et balle placée Le service est placé
	Non porteur de balle	Statique et/ ou en retard Non concentré	Se prépare pour aider ou relayer : Attitude pré-active S'oriente vers le porteur de balle	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre : - Soit le relais vers l'avant : à distance de passe et appuis orientés en direction du porteur et de la cible. - Soit l'attaque : à distance de passe, face au filet, suffisamment reculé pour prendre un élan
5 pts	Engagement du joueur En référence aux compétences de la composante méthodologique prioritairement sollicitées : CM1 : s'engager lucidement et CM4 : Se confronter aux règles de vie collective	Joueur non engagé Respecte l'intégrité physique des autres joueurs mais : Attribue systématiquement les erreurs aux autres Contesté le règlement Passif. Non concentré ou pas prêt (regard placements appuis.) lors de la mise en jeu	Joueur lucide Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires A intégré les règles essentielles : rotation au service, faute au filet. Attitude pré-active ou concentrée dès la mise en jeu	Joueur «engagé» Respect de l'organisation collective déterminée à l'avance au sein de l'équipe Utilise des informations sur une séquence de jeu pour se réorganiser Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach)

XIV/ Convocation type aux épreuves d'EPS pour le CCF

Lycée Jean Rostand
66 rue F. Bodet
78200 Mantes la Jolie

à l'attention de :

élève de :

Dans le cadre de l'examen du
qui se déroule en contrôle en cours de formation en éducation
physique, vous êtes convoqués pour l'épreuve de,

le

àheures.....

Lieu :

En cas d'absence non justifiée par un certificat médical présenté à l'enseignant avant ou le jour de l'épreuve, la note de zéro vous sera attribuée.

Cachet de l'établissement

Lycée Jean Rostand
66 rue F.Bodet
78200 Buchelay

objet : lettre d'information au parents d'élèves

Madame, Monsieur,

Dans le cadre de l'examen pour lequel votre enfant s'est inscrit cette année, nous tenons à vous informer des modalités nationales du contrôle en cours de formation dans la discipline Education Physique et Sportive.

Pour les baccalauréats généraux, technologiques et professionnels, les candidats préparent trois épreuves de nature différente (dont une épreuve obligatoirement à dimension collective). Ils sont donc convoqués trois fois au cours de l'année, à chaque fin de cycle d'enseignement. La moyenne des trois résultats obtenus constitue la proposition de leur note d'EPS à l'examen. Les référentiels nationaux des épreuves sont consultables dans le bulletin officiel du n°25 du 20 juin 2002 et n°37 du 9 octobre 2003.

Pour les CAP et BEP, la note finale est constituée de la moyenne des deux meilleurs résultats obtenus dans deux épreuves de nature différente. Les référentiels nationaux sont consultables dans le bulletin officiel n°42 du 17 novembre 2005.

Toute absence non justifiée par un certificat médical au plus tard le jour de l'épreuve entraîne la note de zéro sur vingt pour cette épreuve. Dans le cas de la présentation d'un certificat médical en bonne et due forme, un rattrapage sera prévu.

Par ailleurs, il est important de préciser que la commission académique présidée par le recteur peut être amenée à modifier la proposition de note faite par les enseignants au mois de juin. De même, il faut distinguer la note de contrôle en cours de formation (comptant pour l'examen) et les notes portées sur les bulletins scolaires qui peuvent intégrer d'autres critères tels que l'assiduité, l'attitude face au travail,....

Les enseignants d'éducation physique et sportive