

lycée général
et technologique
Mahatma Gandhi



académie
La Réunion
éducation
nationale

PROCOLE EPS BACCALAUREAT 2017

Professeurs :

Mme BELLEC TELLO Véronique
M. FERNANDEZ Jean-Yves
M. GUILLEMIN Laurent
Mme LORION Gisèle
M. MICHEL Laurent
M. RICHEUX Jean-Jacques

SOMMAIRE de l'établissement LYCÉE MAHATMA GANDHI

Coordonnées coordonnateur : FERNANDEZ JEAN YVES

Email : jyfernandez@wanadoo.fr

Téléphone : 0692684044

A. CAP/BEP

☀ PROTOCOLES

Nombre de protocoles :

CAP /BEP : ...0..... EPREUVES ADAPTEES CAP/BEP :...0.....

B. BAC PRO

☀ PROTOCOLES

Nombre de protocoles :

BAC PRO:.....0..... EPREUVES ADAPTEES BAC PRO:.....0.....

C. BGT

☀ PROTOCOLES

Nombre de protocoles :

BAC GEN ET TEC :.....9.....EPREUVES ADAPTEES BGT :

EPREUVE FACULTATIVE CCF :.....2.....EPS DE COMPLEMENT :.....

☀ FICHES EVALUATION

Nombre d'activités et fiches d'évaluation de niveau 4 pour BGT :

FICHES BAC GEN ET TEC NIVEAU 4 :.....9.....

ACTIVITES EVALUEES :

- CP1 :...demi-fond, pentabond, natation vitesse
- CP2 : escalade
- CP3 : chorégraphie collective
- CP4 : handball, futsal, badminton
- CP5 : step

FICHE EPREUVES FACULTATIVE ET EPS DE COMPLEMENT DE NIVEAU 5 : 2

ACTIVITES PROPOSEES :

- handball
- randonnée sportive

NOM :

Prénom :

classe

Compétences attendues : Se préparer pour produire la meilleure performance possible sur une série de courses dont l'allure est anticipée

Chaque candidat réalise 3 courses de 500m chronométrées, sans montre ni chronomètre récup : 10min. temps de passage aux 250m.
 Avant la 1^{ère} course Projet du temps pour le 1^{er} 500m
 Après la 1^{ère} course : projet pour la 2^{ème} course

Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4					
		Note	filles	garçons	Note	filles	garçons	Note	filles	garçons
14/20	Temps cumulé pour les 3 X500m réalisés	0,7	10,5	8,05	7	7,20	5,14	11,2	5,55	4,29
		1,4	10,20	7,38	7,7	7,03	5,05	11,9	5,47	4,24
		2,1	9,50	7,11	8,4	6,47	4,56	12,6	5,41	4,19
		2,8	9,24	6,49	9,1	6,31	4,48	13,3	5,35	4,15
		3,5	8,59	6,28	9,8	6,17	4,40	14,0	5,30	4,10
		4,2	8,37	6,10	10,5	6,03	4,34			
		4,9	8,15	5,53						
		5,6	7,56	5,37						
		6,3	7,38	5,24						
03/20	Ecart au projet	Note	Ecart en sec		Note	Ecart en sec		Notes	Ecart en sec	
		0,3	20 sec		1,5	9 sec		2,4	4 sec	
		0,6	16 sec		1,8	7 sec		2,7	3 sec	
		0,9	13 sec		2,1	5 sec		3	2 sec	
		1,2	11 sec							
03/20	Préparation et récupération	Mise en train désordonnée Mobilisation articulaire incomplète Activité irrégulière pendant la récupération De 0 à 1 pt note maxi : 8,5 /20			Mise en train progressive Utilise des allures de 500m Mobilisations articulaires ciblées Récupération active après l'effort De 1 à 1,5 pt Note maxi : 14,1 /20			Mise en train progressive et continue Mobilisations articulaires complète et adaptée Récupération intégrant une mise en activité pour le 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 500m De 1,5 à 3pts Note 20/20		
total	Temps cumulé+ Ecart au projet+ Préparation et récupération							Note/20		

LYCEE MAHATMA GANDHI

NATATION DE VITESSE

NIVEAU 4 : Produire la meilleure performance possible en se préparant à nager vite et à enchaîner judicieusement plusieurs mode de nage et récupération dans l'eau

Le candidat nage une série de 3x50 mètres chronométrés, entrecoupés d'environ 10 mn de récupération.
 PARCOURS 1 : 50 m 2 nages au choix (Brasse, Crawl, Dos ou papillon)
 PARCOURS 2 : 50 m 2 nages dont au moins une différente du parcours 1
 PARCOURS 3 : 50m « nage libre »(en surface , à l'exception des coulées réglementaires au départ et au virage)
 Pénalité de 1 point pour le premier manquement réglementaire . Pénalité de 2 points pour chaque manquement suivant. Les pénalités pour manquements identiques s'accumulent. La nage choisie est effectuée sur la totalité des 25 m en respectant les exigences techniques suivantes :

Crawl : retour aérien des bras vers l'avant et « battements »(actions alternée)
Brasse : retour aquatique des bras et « ciseaux » de jambes (action simultanée)
Dos : action des bras et des jambes en position dorsale.
Papillon : retour aérien des bras vers l'avant et « battements de dauphin »(action simultanée)
 Les pénalités sont annoncées au nageur à l'issue de chacun des parcours

	GARÇONS	FILLES	BAREME /14	ESTIMATION DE LA PERFORMANCE / 2 POINTS		
NIVEAU 4 NON ACQUIS	58"	1'12"	1	Le nageur annonce à l'issue des deux premiers 50 m l'estimation de sa performance dans une fourchette de temps de 2 sec (entre X-2"et X+2") Chacune des 2 estimations exactes rapporte 1 point au nageur		
	57"	1'10"5	1,5			
	56"	1'09"	2			
	55"	1'07"5	2,5			
	54"	1'06"	3			
	53"	1'05"5	3,5			
	52"	1'03"	4			
	51"	1'01"5	4,5			
	50"	1'	5			
	49"	59"	5,5			
48"	58"	6				
47"	57"	6,5				
NIVEAU 4	46"	56"	7	NIVEAU 4 NON ACQUIS	Récupération formelle , inadaptée	0
	45"	55"	7,5			1
	44"	54"	8	NIVEAU 4	Mouvements de décontraction et expiration profonde dans l'eau	1,5
	43,5"	53"	8,5		Récupération sur quelques longueurs de manière relâchée	2,5
	43"	52"	9			
	42,5"	51"	9,5			
	42"	50"	10			
	41,5"	49,5"	10,5			
NIVEAU 4	41"	49'	11	NIVEAU 4	Récupération selon des modes de nages très économiques	3
	40,5"	48,5"	11,5		préparation au parcours suivant	4
	40"	48"	12			
	39,5"	47,5"	12,5			
	39"	47"	13			
	38,5"	46,5"	13,5			
	38"	46"	14			

PENTABOND BACCALAUREAT LYCEE MAHATMA GANDHI

NOM PRENOM..... CLASSE

- Après une course d'élan, enchainement de 5 bonds dont le premier est obligatoirement un cloche pied.6 essais maximum.
- Avant le début du concours le candidat indique son projet concernant la moyenne de ses 3 meilleurs sauts.
- Mesure des sauts : depuis la planche d'appel choisie par l élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. L 'essai sera nul si appel dépasse la limite autorisée et/ou si il ne retombe pas dans le sable = zone de réception

Projet moyenne des 3 meilleurs sauts						
RÉALISATION	SAUT 1	SAUT 2	SAUT 3	SAUT 4	SAUT 5	SAUT 6

Meilleur saut réalisé				NOTE / 10		
Moyenne des 3 meilleurs sauts				NOTE / 04		
Ecart entre la prévision et la moyenne des 3 meilleurs sauts	écart	Sup ou égal à 0,6m = 0pt 0,4m < écart < 0,6m = 0,5pt	0,30m < écart < 0,40m = 1pt	0,20m < écart < 0,30m = 02pts	NOTE / 02	
Régularité des bonds et coordination	Bons irréguliers Appuis prolongés Diminution de la vitesse 0pt à 1pt	Enchainement des bonds Rythme régulier Appuis réactifs Rebonds effectifs 1 pt à 2,5 pts	Bonds équilibrés Rythme régulier Appuis dynamiques Vitesse optimale 2,5 pts à 4pts	NOTE /04		
NOTE /20						

EVALUATEUR :

Co ÉVALUATEUR :

PENTABOND BACCALAUREAT LYCEE MAHATMA GANDHI

<p>Compétences attendues : Produire la meilleure performance possible en 6 essais grâce à Une accélération de sa vitesse d'appel une recherche d'équilibre des bonds et Une Coordination des actions propulsives</p>		<p>Après une course d'élan, enchainement de 5 bonds dont le premier est obligatoirement un cloche pied.6 essais maximum. Avant le début du concours le candidat indique son projet concernant la moyenne de ses 3 meilleurs sauts. Mesure des sauts : depuis la planche d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. L'essai sera nul si appel dépasse la limite autorisée et/ou si il ne retombe pas dans le sable = zone de réception</p>								
Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4					
		Note de 0 à 7,8			7,8 à 14 points			14 à 20 points		
10/20	MEILLEURE PERFORMANCE	Note	filles	garçons	Note	filles	garçons	Note	filles	garçons
		0,5	6,87	8	5,0	10,14	12,53	8	12,22	15,28
		1,0	7,00	8,5	5,5	10,49	13,00	8,5	12,54	15,73
		1,5	7,42	9,05	6,0	10,86	13,47	9	12,87	16,15
		2,0	7,83	9,55	6,5	11,20	13,93	9,5	13,17	16,58
		2,5	8,22	10,07	7,0	11,55	14,39	10	13,50	17
		3,0	8,62	10,57	7,5	11,88	14,85			
		3,5	9,00	11,06						
		4,0	9,39	11,56						
4,5	9,76	12,05								
04/20	MOYENNE DES 3 MEILLEURES PERFORMANCES	Note	filles	garçons	Note	filles	garçons	Notes	filles	garçons
		0,2	6,30	7,50	2,0	9,39	11,56	3,2	11,55	14,39
		0,4	6,50	7,75	2,2	9,76	12,05	3,4	11,88	14,85
		0,6	6,87	8,00	2,4	10,14	12,53	3,6	12,22	15,28
		0,8	7,00	8,50	2,6	10,49	13,00	3,8	12,54	15,73
		1,0	7,42	9,05	2,8	10,86	13,47	4,0	12,87	16,15
		1,2	7,83	9,55	3,0	11,20	13,93			
		1,4	8,22	10,07						
		1,6	8,62	10,57						
1,8	9,00	11,06								
02/20	ECART ENTRE LA PRÉVISION ET LA MOYENNE DES 3 MEILLEURS SAUTS	Sup ou égal à 0,6m = 0pt 0,4m < écart < 0,6m = 0,5pt			0,30m < écart < 0,40m = 1pt			0,20m < écart < 0,30m = 02pts		
04/20	RÉGULARITÉ DES BOND ET COORDINATION	Bonds irréguliers Appuis prolongés Diminution de la vitesse 0pt à 1pt			Enchainement des bonds Rythme régulier Appuis réactifs Rebonds effectifs 1 pt à 2,5 pts			Bonds équilibrés Rythme régulier Appuis dynamiques Vitesse optimale 2,5 pts à 4pts		

NOM :

Prénom :

classe

Compétences attendues

Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6.
Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

PRINCIPES DE L'EPREUVE :

Le dispositif comprend des voies de niveau 3C à 6 A avec les dégaines placées.
Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête une voie tirée au sort parmi deux voies possibles de même cotation. A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de sa chute.

L'épreuve s'arrête si :

- 2^{ème} chute
 - Erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement (à l'envers, yo-yo, oublis).
- Dans ces cas là, les points obtenus dans « cotation de l'itinéraire choisi » seront fonction de la hauteur de la voie gravie et obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus au départ.

Points		Niveau 4 Non Acquis			Niveau 4			Niveau 4+		
		COT	filles	garçons	COT	Filles	Garçons	COT	Filles	Garçons
/10	Cotation de l'itinéraire choisi	3 C En Tête	3,5	4	4 A	5,5	4,5	5 A	8	7
					4 B	6	5,5	5 B	9	8
					4 C	7	6	5 C	10	9
					5 A		7	6 A		10

Les points de « cotation de l'itinéraire choisi » sont divisés par 2 en cas d'une première chute. Si le grimpeur chute une deuxième fois, les points obtenus seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus et attribués en fonction de la hauteur atteinte.

/4	Evolution du grimpeur dans sa voie	Progression crispée, Centre de gravité entre les appuis. Grimpe de face avec le haut du corps principalement. Redescente irrégulière 0 à 2 PTS		Relâchement sur les passages faciles Eloignement du buste / à la paroi Centre de gravité majoritairement à la verticale de l'appui 2,25 à 3,5 PTS		Progression fluide, mousquetonnage aisée, CG peut dépasser la verticale des appuis Redescente fluide Espace arrière construit 3,5 à 4 PTS		
/3	Coordination de l'action Grimper / s'assurer	Erreur de mousquetonnage Opt	Erreur de mousquetonnage corrigée Mousquetonnages très coûteux énergétiquement (très hésitant, mauvais choix de prise, mauvaise position...) Redescente avec le corps à la verticale 0 à 1,5 PT	Mousquetonne correctement des deux mains Prise de mousquetonnage identifiée. Redescente avec le buste éloigné de la paroi. 1,5 à 2,25 PTS		Bonne anticipation et gestion des mousquetonnages efficaces (rapides, dans la progression, économique, PME). Redescente avec le buste éloigné de la paroi dans une position équilibrée et adaptée au profil de la voie (devers). 2,25 à 3 PTS		
/3	Coordination des actions Assureur / grimpeur	Assure, donne et reprend le mou avec retard (Bloque le grimpeur) Mauvais placement (loin, trop excentré, dessous, pas de parade, gêne le grimpeur) Ne communique peu ou pas. 0 à 1,5 PTS		Assurance sécuritaire (parade, bon placement, gestion de la corde...) Ne gêne pas la progression du grimpeur Communique. 1,5 à 2,25 PTS		Anticipe les actions du grimpeur pour ne pas gêner sa progression Mobile Communique 2,25 à 3 PTS		
NOTE		Note / itinéraire/10.+évolution /4.+COO grimper/s'assurer/3 +COO ass/grimpeur...../3					Total :/20	

NOM :

Prénom :

classe

COMPÉTENCES ATTENDUES

Niveau 4 :

Composer et présenter une chorégraphie collective à partir d'une démarche et de procédés de composition définis avec l'enseignant. Enrichir la production par l'organisation de l'espace scénique et les relations entre danseurs. La motricité allie différents paramètres du mouvement au service d'un projet expressif. Repérer les éléments de composition et en apprécier la pertinence au regard du propos chorégraphique

PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

Présenter une chorégraphie collective de 3 à 6 élèves
 Durée (2' à 3'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant
 Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence...)
 Donner un titre et un argument (écrit ou oral). Si le contexte le permet, 2 passages peuvent être réalisés
 Les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à une fiche construite par l'enseignant.

POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 NON ATTEINT	NIVEAU 4	NIVEAU 4+
08/20 CONSTRUCTION DE LA CHOREGRAPHIE Note collective chorégraphe	COMPOSITION 2 POINTS	PRINCIPES ESQUISSES Procédés de composition inadaptés ou pauvres : réalisation approximative. Ensemble brouillon, recherche superficielle Occupation restreinte de l'espace. Orientation FRONTALE, trajets RECTILIGNES, identiques (aller-retour, carré...) 1 Point	PRINCIPES REPERABLES Procédés de composition repérables et pertinents. Trajets précis et variés , multidirectionnels (sol, courbes, espace proche et lointain). Espace scénique exploité 1.5 Points	PRINCIPES AFFIRMES Diversité, originalité des éléments utilisés pour traiter le propos. Les procédés de composition sont nettement identifiables. Effet surprise, contrastes, nuances. L'espace scénique est pleinement et judicieusement exploité (plan, direction, volume...) 2 Points
	RELATIONS INTERDANSEURS 4 POINTS	STEREOTYPEES Relations hasardeuses ou standard peu voire pas structurées. Essentiellement travail à l'UNISSON. 1.5 Points	ORGANISEES VARIEES 1 ou 2 modalités de relation entre les danseurs sont utilisées (espace-temps-regard-contact-appui-apparition de porters 2 Points 2.5 Points	COMPLEXES Les modes relationnels sont recherchés, peu communs et construits (au service du propos) 4 Points
	SCENOGRAPHIE 2 POINTS	ELEMENTAIRE 1 Point	STRUCTUREE Scénographie simple et adaptée. 1.5 Points	RECHERCHEE Scénographie élaborée, qui sort de l'ordinaire. 2 Points
09/20 REALISATION INTERPRETATION Note individuelle danseur	ENGAGEMENT MOTEUR 5 POINTS	HESITANT SIMPLE •Coordination simple, appuis peu assurés (déséquilibres). Gestuelle timide, commune, répétitive. Peu d'amplitude. •Regard fuyant. •S'engage peu, hésite, récite sans émotion (rit, chante). 1 Point 2.5 Points	PRECIS COORDONNE •Apparition d'un langage spécifique : sauts, tours, dissociation, équilibres, passages au sol, isolations). Coordination simple. Le haut du corps s'anime. Différentes énergies apparaissent. •Regard placé •Elève concentré, partiellement engagé. 3 Points 4 Points	RISQUE Motricité fine, parfois complexe, maîtrisée des pieds à la tête. Déséquilibres contrôlés. Appuis variés et sûrs. Gestes amples porteurs d'émotion. •Regard vivant •Authentique, touche le spectateur. 5 Points
	ENGAGEMENT EMOTIONNEL 4 POINTS	SUBIT •Regard fuyant. •S'engage peu, hésite, récite sans émotion (rit, chante). 2 Points	IMPLIQUE Regard placé •Elève concentré, partiellement engagé. 3.5 Points	ENGAGE Regard vivant •Authentique, touche le spectateur. 4 Points
03/20 APPRECIATION Note individuelle spectateur	ANALYSE 3 POINTS	DESCRIPTIVE Regard d'ensemble Simple description 1 Point	EXPLICATIVE Regard ciblé Identifie et donne une explication juste des moments forts de la chorégraphie. 2 Points	ARGUMENTATIVE Analyse Réaliste de la chorégraphie. Repère les choix du groupe et les relie à l'interprétation. 3 Points
NOTE	CC/8 + REAL, INT...../9 + APP/3 =		/20

NOM :

Prénom :

classe

Compétences attendues : Faire des choix tactiques pour gagner un match en adaptant son déplacement en utilisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur

Match en 2 sets gagnants de 11 pts. Règles essentielles du BAD. Chaque adversaire dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proches.
A l'issue d'une phase de jeu l'élève analyse la séquence et propose une stratégie pour la séquence suivante.

Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis			
		Note de 0 à 9 Jeu réactif au coup par coup	10 à 16 points quelques principes tactiques et techniques	17 à 20 points projet tactique adapté, recherche d'effets	
05/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	<p>Analyse superficielle, peu lucide générique débouchant sur des propositions standard choix de stratégie aléatoire</p> <p>0 à 1,5</p>	<p>Analyse adéquate, identifie certains des points forts et faibles (les siens et ceux de son adversaire) adapte une stratégie adéquate qui entraine une évolution du score</p> <p>2 à 4</p>	<p>Analyse opérationnelle Identifie rapidement les points forts et faibles et adapte son jeu Evolution du score favorable</p> <p>4 à 5</p>	
10/20	<p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Variété, qualité et efficacité des frappes</p> <p>Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements</p>	<p>Recherche aléatoire de la rupture souvent sur une seule stratégie : jeu dans l'axe Service = mise en jeu Replacement inexistant, tardif et/ou déséquilibré, retard</p> <p>0 à 4,5</p>	<p>Construction d'une stratégie A rapport de force équilibré, Augmentation de la diversité des coups Utilisés amortis, dégagés, smashes. Cette variété de coup permet de gagner le point Prise de raquette efficace , de profil coude haut. Les différentes phases du jeu(position d'attente, déplacement, placement, frappe, replacement) Services= quelques initiatives Déplacements équilibrés, latéraux</p> <p>5 à 8</p>	<p>Stratégie adaptée et variée Coups variés et pertinents pour gagner le point. Changements de rythme fréquents avec variété des frappes en longueur, hauteur, direction et vitesse. Jeu sur la totalité du terrain adverse avec obligation de l'adversaire de se déplacer sur chaque frappe. Services= initiatives variés Déplacements, replacements rapides, en profondeur, équilibrés, précoces</p> <p>8 à 10</p>	
05/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe au sein du groupe classe : 3pts	élèves classés en bas du tableau	élèves classés en milieu de tableau	élèves classés en haut du tableau
		Classement au sein de chaque poule : 2pts	<p>0 à 1 pt</p> <p>1^{er} : 2pts 2^{ème} : 1,5pts 3^{ème} : 1 pt 4^{ème} : 0,5 5^{ème} : 0pt</p>	<p>1 à 2 pts</p> <p>1^{er} : 2pts 2^{ème} : 1,5pts 3^{ème} : 1 pt 4^{ème} : 0,5 5^{ème} : 0pt</p>	<p>2 à 3pts</p> <p>1^{er} : 2pts 2^{ème} : 1,5pts 3^{ème} : 1 pt 4^{ème} : 0,5 5^{ème} : 0pt</p>
TOTAL	PERT ET EFF/5 + TECN ET DEPLAC...../10 GAIN RENC..... /5			NOTE/20	

LYCEE MAHATMA GANDHI

HANDBALL

NIVEAU 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible et récupérer la balle.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Un temps mort d'1 minute, peut permettre aux joueurs d'ajuster leur projet collectif pendant le jeu ainsi qu'un temps de concertation entre les rencontres. Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.

Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition NIV 5		
		De 0 à 9	De 10 à 16 pts	De 16 à 20
10/20	EFFICACITÉ COLLECTIVE	<u>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</u>	<u>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou favorable</u>	<u>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable</u>
	EN ATTAQUE 4 pts	Jeu rapide désordonné Organisation repérable, mais sans adaptation à l'équipe adverse jeu direct jeu à 2 en relais Tirs fréquents. Actions individuelles De 1 à 2	Début de jeu en phases : jeu rapide (contre attaque) jeu de transition et jeu placé.(distribution de postes) Enchaînements d'actions (jeu direct et indirect utilisé pour atteindre la cible) De 2 A 3.5	Jeu en mouvement Enclenchements d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre la cible (jeu côté ballon et jeu côté opposé au ballon, inductions). Variations du rythme du jeu. Echanges décisifs qui créent le danger. De 3,5 à 4
	EN DEFENSE 4 pts	Mon équipe maintient le rapport de force quand il est favorable. Notre Organisation est repérable mais on ne s'adapte pas à l'équipe adverse On se replie en désordre On ralentit l'attaque adverse 1 à 2	Mon équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. On conteste la progression adverse et le tir par un repli défensif organisé pour récupérer la balle. On vient en aide à un partenaire battu. 2.5 à 3.5	Mon équipe fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Notre organisation est structurée pour défendre loin et près de la cible (récupération et protection) Elle évolue en fonction du jeu de l'adversaire et du score Notre entraide est efficace De 3,5 à 4
	Gain des rencontres 2pts	Matches souvent perdus. 0 à 1pt	Matches perdus = matchs gagnés. De 1 à 1,5 pt	Matches gagnés De 1,5 à 2 pts
10/20	EFFICACITÉ INIVIDUELLE	<u>Je suis un joueur intermittent</u>	<u>Je suis un joueur engagé et réactif.</u>	<u>Je suis un joueur ressource : organisateur et décisif</u>
	ATTAQUE 6pts	Je m'implique si le ballon arrive à proximité de mon espace de jeu. PB : je dribble ou passe en avant en situation de duel favorable, déclenche des tirs à l'arrêt et sans intention de battre le gardien. De 1 à 1.5 NPB : je suis disponible en appui pas toujours à bonne distance De 1 à 1.5	je suis un joueur capable de répondre à une situation rapidement. PB : Je m'engage dans un intervalle pour tirer ou fixer la défense et passer ou déborder De 1,5 à 2.5 NPB : Je me démarque en appui, en soutien sur le jeu en trapèze (engagement / remplacement en tiroir) De 1,5 à 2.5	Je suis un joueur vigilant, en mouvement PB : je gagne mes duels contre le défenseur et le gardien, je conclue par des tirs variés, je sais faire des passes décisives De 2,5 à 3 NPB : je perturbe la défense, j'offre des solutions à mes partenaires (croise, blocs , écrans) De 2,5 à 3
	DEFENSE 4pts	Je suis un joueur intermittent. Je m'implique quand le ballon est proche de mon espace de jeu. Je gêne le tir de mon adversaire direct et me place entre lui et mon but 1	Je suis un joueur engagé et réactif. Jintègre et je respecte mon rôle en défense j'intercepte, j'aide, je flotte Je presse le PB 1 à 2,5	Je suis un joueur ressource : organisateur et décisif. J'anticipe, j'enchaîne les actions je contrôle mon adversaire, je harcèle, oriente le PB, dissuade, intercepte, je m'aligne, j'aide je flotte et je contre de 2,5 à 4

NOM :

Prénom :

classe

NIVEAU 5
Pour gagner le match mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le match en sa faveur face à une défense placée

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE
Match à 7/7 (6+1) sur un terrain réglementaire opposant 2 équipes dont le rapport de force est équilibrée. Chaque équipes dispute plusieurs rencontres de 8min. Entre 2 rencontres un temps de concertation sera prévu de manière à permettre aux joueurs d'ajuster leur organisation collective. Règles du handball à 7

Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition NIV 5		
		De 0 à 9	De 10 à 16 pts	De 16,5 à 20
10/20	EFFICACITÉ COLLECTIVE	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré De 0 à 4	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qd il est équilibré ou défavorable malgré es contraintes spatiales et temporelles fortes De 4 à 6,5pts	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qd il est équilibré ou défavorable De 6,5 à 8pts
	EN ATTAQUE 4 pts	Mise en danger de l'adversaire Organisation offensive liée à des enchaînements d'actions L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé	Adaptation et réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse Continuité du jeu assuré par une distribution de rôles adaptés Placement et remplacement des coéquipiers	Adaptation aux problèmes offensifs posés par l'équipe adverse L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs Organisation offensive adaptée à l'équipe adverse, créant l'incertitude chez l'adversaire et utilisation de poste spécifique dans son équipe
	EN DEFENSE 4 pts	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle Recul progressif en freinant la montée de balle Cherche à excentrer le P DE B	Organisation défensive capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score Articulation des intentions tactiques (harcèlement, dissuasion, interception) et aides aux défenseurs	Choix appropriée d'une organisation défensive, capable de s'adapter et d'évoluer en fonction des points forts et faibles des équipes adverses
	Gain des rencontres 2pts	Matches souvent perdus. 0	Matches perdus = matchs gagnés. De 1 à 1,5 pt	Matches gagnés 2 pts
10/20	EFFICACITÉ INDIVIDUELLE	Joueur engagé et réactif De 0 à 5 pts	Joueur ressource : organise et prend les décisions De 5 à 8 pts	Joueur ressource : garant de l'organisation collective De 8 à 10 pts
	ATTAQUE 5pts	PB : joue en mouvement à travers les intervalles, fixe, engage vers le but, conserve le ballon malgré la pression NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense	PB : crée le danger pour favoriser une rupture, efficace en duel , en tir, passes décisives NPB : crée des espaces libres et des opportunités, joueur disponible	PB : utilise ses points forts pour créer le danger NPB : coordonne ses actions en fonction des NPB pour créer l'incertitude dans la défense adverse
	DEFENSE 5PTS	Choisit son rôle en fonction de son placement du lieu de perte de balle, intercepte, aide en urgence	Se déplace rapidement pour fermer les intervalles, harcèle le PB	Coordonne ses actions et communique avec ses partenaires en vue d'une adaptation rapide
	Effic collect/10.....+ efficacité ind/10.....			Note/20

NIVEAU 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Matches à 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de handball, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du futsal.

Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition NIV 5		
		De 0 à 9	De 10 à 16 pts	De 16 à 20
10/20	<p>Pertinence de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i></p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p><i>En attaque</i></p> <p>(4 points)</p> <p><i>En défense</i></p> <p>(4 points)</p>	<p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</p> <p>de 0 à 3,5 pts</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse :</p> <p>utilisation dominante du couloir de jeu direct. Seuls un à deux joueurs participent réellement à l'attaque, les autres réalisent des appels de balle en profondeur peu opportuns. Tirs au but souvent trop lointains ou non-cadrés.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles.</p> <p>La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre.</p> <p>L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>
		<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>		

	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p> <p style="text-align: center;">0 point</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score</p> <p style="text-align: center;">1 point</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe.</p> <p style="text-align: center;">2 points</p>
10/20	<p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque :</i></p> <p>(6 points)</p> <p><i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</i></p> <p><i>En défense</i></p> <p>(4 points)</p> <p><i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense.</i></p>	<p>Joueur intermittent de 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité</p> <p>de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p>Joueur engagé et réactif de 5 à 8 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le one-deux ; utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune.</p> <p>NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres</p> <p>partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence ...).</p>	<p>Joueur ressource de 8,5 pts à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, tirs puissants et cadrés...). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...).</p> <p>Défenseur : gagne le plus souvent ses duels Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir...).</p>

EVALUATION BADMINTON

POULE :
CLASSE:

DATE:

EVALUATION BAMINTON

POULE :
CLASSE:

DATE:

NOM :

Prénom :

classe

COMPÉTENCES ATTENDUES

Niveau 5 :

Choisir et conduire un déplacement sur une distance comprise entre 6 et 8km sur un itinéraire empruntant des sentiers balisés pouvant être plus ou moins accidentés, correspondant à un dénivelé positif de 700 à 900m.

Gérer ses ressources et construire une stratégie pour moduler son allure de marche et de course en fonction du milieu et du moment du déplacement. Se préparer à l'effort et suivre sa progression sur une carte ou un topo- guide.

PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

Principes d'élaboration de l'épreuve Le parcours doit être éprouvé au préalable aussi bien par l'enseignant que par les élèves. Tout élève ne disposant pas, au départ, du matériel obligatoire déterminé auparavant par l'enseignant et permettant la réalisation de la randonnée dans des conditions optimales de sécurité ne peut pas prendre le départ. Dans la mesure du possible, regrouper les élèves par niveau (groupes de 2 ou 3) pour éviter qu'un élève trop lent ou trop rapide fasse une partie ou l'intégralité du parcours tout seul. Le dispositif doit proposer: - 1 professeur au départ / un fléchage clair de l'itinéraire / 1 professeur à l'arrivée Des rôles au sein des groupes mais aussi au niveau des responsables du dispositif sont distribués: serre-file, meneur, suiveur. Un briefing est assuré au départ pour annoncer les règles de sécurité et de respect du site.

POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 5 NON ATTEINT DE 0 À 9							NIVEAU 5								
									DE 10 À 15				de 16 à 20				
15/20	Performance Temps réalisé / Vitesse ascensionnelle *	0 À 4	4,75	5,25	6	6,75	7,25	7,50	8,50	9,25	10,50	11,25	12	12,75	13,50	14,25	15
		Parcours terminé - de 460m/h	460 m/h	480 m/h	500 m/h	520 m/h	540 m/h	560 m/h	590 m/h	620 m/h	650 m/h	680 m/h	720 m/h	760 m/h	800 m/h	850 m/h	900 m/h
05/20	ENTRETIEN	Connaissances imprécises sur l'activité. Pas ou peu de connaissances mettant en relation le coureur et l'activité							Connaissance culturelle suffisante. Analyse de soi dans l'activité avec quelques difficultés de mise en relation avec la préparation				Connaissances culturelles importantes. Capacité à préciser les aspects gestion de course et préparation.				

IMC	COEFFICIENT
< 24,9	35 – 39,9
25 – 29,9	X 1,2
30 – 34,9	X 1,5
35 – 39,9	X 1,5

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Niveau 3 : Choisir et conduire, en petits groupes dans un temps imparti, un itinéraire de randonnée pédestre en milieu naturel, en suivant un topo et un tracé sur la carte tout en gérant ses ressources. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.</p>		<p>Principes d'élaboration de l'épreuve : L'épreuve se déroule sur un site de moyenne montagne sans danger objectif, dont le périmètre bien délimité est défini sur une carte IGN au 25/1000ème. Des groupes homogènes d'élèves sont constitués. La mixité est encouragée. Un enseignant, un membre de l'équipe éducative ou un intervenant extérieur accompagne chaque groupe. Avant l'épreuve, chaque groupe choisit un des trois parcours proposé défini par une longueur, un dénivelé, un temps indicatif de réalisation. Si deux groupes choisissent le même parcours, 10 minutes séparent les deux départs. Le temps effectif de la randonnée est d'environ 2 heures. Avant le départ, le professeur donne l'heure limite d'arrivée pour chaque circuit. Dans chaque groupe et pour chaque binôme, un topo et une carte couleur (sur laquelle l'itinéraire est surligné) sont mis à disposition. Le GPS est interdit. Les rôles de meneur (lecture du topo et de la carte) et de serre-file sont assurés en rotation par les élèves</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 NON ACQUISE OU EN COURS D'ACQUISITION DE 00 A 09 PTS	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE DE 10 A 20 PTS	
10 points	REALISATION collective de la randonnée	<p>Choix d'un parcours peu exigeant : Vitesse de progression inférieure à 3,5 km/h ; 250m/h en montée et 350m/h en descente Ces valeurs sont à ajuster en fonction du terrain et des conditions météorologiques. Dissociation du groupe en cours de randonnée. Arrivée perlée des participants.</p>	<p>Choix d'un parcours correspondant aux valeurs basses de progression en randonnée : Vitesse de progression équivalente à 3,5 km/h ; 250m/h en montée et 350m/h en descente Ces valeurs sont à ajuster en fonction du terrain et des conditions météorologiques. Cohésion du groupe à tout au long de la randonnée.</p>	<p>Choix d'un parcours correspondant aux valeurs moyennes de progression en randonnée : vitesse de progression supérieure à 3,5 km/h ; 250 m/h en montée et 350m/h en descente. Ces valeurs sont à ajuster en fonction du terrain et des conditions météorologiques. Respect des vitesses de progression de chacun avec des temps de regroupement réguliers.</p>
7 points	REALISATION individuelle sur le parcours	<p>A du mal à suivre et retarde le groupe. Ne sait pas se repérer sur la carte lors du parcours. Sort du groupe sans se préoccuper du temps et des autres participants Habillement ou contenu du sac non adapté. Des attitudes de non respect de l'environnement.</p>	<p>Suit le groupe ; parcours adapté à ses ressources. Sait se positionner sur la carte en référence aux éléments de topographie. Assure le rôle de serre file mais a du mal à se positionner en leader du groupe. Ex : hésitations lors des changements de direction. Rassemble et transporte ses déchets Respecte l'environnement</p>	<p>Sait moduler ses efforts en fonction du parcours et du groupe. Sait à tout moment se positionner sur la carte en s'appuyant sur le nivellement et les éléments de topographie. Assure le rôle de meneur avec fiabilité et en prenant en compte les membres du groupe. Ex : choisit les temps de regroupements adaptés au terrain. Ramasse les déchets repérés sur le chemin</p>
3 points	RESPECT DU TEMPS	<p>Parcours réalisé hors délais. (retard de plus de 10 minutes = 0)</p>	<p>Respect du temps imparti mais parcours partiellement réalisé par choix d'un raccourci sécuritaire pour rester dans les temps.</p>	<p>Parcours réalisé dans son intégralité et dans le respect du temps imparti</p>

STEP BACCALAUREAT LYCEE MAHATMA GANDHI

Compétences attendues :

Prévoir et réaliser un enchaînement seul ou à plusieurs en utilisant différents paramètres

- **Intensité**
- **Durée**
- **Coordination**

Afin de répondre à l'un des trois mobiles de façon personnelle

Enchaînement individuel ou collectif mais évaluation individuelle. Enchaînement d'au **moins 4 blocs : 1 bloc = 4X8 tps** . enchaînement répété en boucle sur un rythme musical de BPM compris entre 130et 145 max. Durée d'effort et récupération dépendent du mobile choisi. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel en choisissant un des 3 mobiles (registre d'effort en fonction de la fréquence cardiaque)

Mobile 2 : s'entretenir en recherchant un état de forme général, efforts de durée et d'intensité intermédiaires, solliciter la capacité aérobie, capacité de travail entre 70 et 80 %

L'enchaînement peut s'inspirer d'un imposé

1/ : 1 séquence de 2X12'

2/ :1 séquence de 3X8'

récupération active entre les périodes

Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		Note de 0 à 9 Manque de cohérence	10 à 15 points début de cohérence	16 à 20 points cohérence affirmée
07/20	PREVOIR Choix du mobile et des séquences (avant)	Le mobile est choisi au hasard sans justification. Se met dans un profil pour être avec tel partenaire ENCHAINEMENT inadapté Paramètres inadaptés qui ne permettent pas une continuité de l'enchaînement (donc des discontinuités ou l'impossibilité d'aller au bout de l'enchaînement) 0 à 3	Le mobile choisi est personnel mais peu explicite. Le choix des paramètres de la composition est expliqué en partie ENCHAINEMENT simple et adapté Enchaînement adapté aux possibilités de chacun qui permet d'assurer la continuité de l'enchaînement 3,5 à 5	Le choix du mobile est expliqué. ENCHAINEMENT ORIGINAL Enchaînement utilisant des paramètres variés et adaptés aux possibilités de chacun 5,5 à 7
10/20	REALISER Respect des effets recherchés pendant	Les séries sont partiellement respectées (durée / récupération) Continuité parfois rompue Beaucoup de fautes de synchronisation, décalages importants Exécution globalement sécuritaire 0 à 4,5	Respect total des séries prévues Continuité maintenue FC aux extrémités de la fourchette Les décalages sont rapidement corrigés Exécution en toute sécurité 5 à 7,5	Respect total des séries prévues Continuité maintenue malgré la fatigue Peu de décalages et donc très bonne synchronisation Exécution en toute sécurité 8 à 10
03/20	ANALYSER Bilan de la prestation	BILAN SOMMAIRE Banalité, généralités 0 à 1	BILAN REALISTE L élève a un regard réaliste sur sa prestation 1,5 à 2	BILAN ARGUMENTE Bilan réaliste et argumenté. Est capable d'analyser sa prestation et d'envisager des perspectives 3

STEP BACCALAUREAT LYCEE MAHATMA GANDHI

Compétences attendues :

Prévoir et réaliser un enchaînement seul ou à plusieurs en utilisant différents paramètres

- **Intensité**
- **Durée**
- **Coordination**

Afin de répondre à l'un des trois mobiles de façon personnelle

Enchaînement individuel ou collectif mais évaluation individuelle. Enchaînement d'au **moins 4 blocs : 1 bloc = 4X8 tps** . enchaînement répété en boucle sur un rythme musical de BPM compris entre 130et 145 max. Durée d'effort et récupération dépendent du mobile choisi. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel en choisissant un des 3 mobiles (registre d'effort en fonction de la fréquence cardiaque). *Présentation d'un projet de séance en fonction effort/récupération e tdes paramètres utilisés. dans un 2^{ème} temps le jury impose un nouveau paramètre, le candidat doit adapter alors sa séance pour atteindre les mêmes effets.*

Mobile 3 : s'entretenir en recherchant le développement de sa motricité. Solliciter la coordination dissociation, la concentration, la synchronisation et la créativité. 2 blocs sur 4 sont entièrement créés par les élèves. Effort aérobie. 60 à 70 %de sa capacité
2X6' avec 5' de récupération
paramètres à utiliser :
d'ordre énergétiques : hauteur du step, bras au dessus de l'horizontal, impulsion, sursauts, ...
d'ordre biomécaniques : combinaison de pas complexes, bras en dissociation, changement d'orientation, vitesse d'exécution, ...

Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		Note de 0 à 9 Manque de cohérence	10 à 15 points début de cohérence	16 à 20 points cohérence affirmée
07/20	PREVOIR Choix du mobile et des séquences (avant)	Le mobile est choisi au hasard sans justification. ENCHAINEMENT SIMPLE Pas de base, avec évolution de face et peu d'espace autour du step, pas d'utilisation de bras 0 à 3	Le mobile choisi est personnel mais peu explicite. Le choix des paramètres de la composition est expliqué en partie ENCHAINEMENT ELABORE Combinaisons variées et échanges entre steps. Utilisation des diagonales et du profil. Changements de formation organisées mais pas totalement maîtrisés. Utilisation de bras simples sur tout l'enchaînement 3,5 à 5	Le choix du mobile est expliqué. ENCHAINEMENT ORIGINAL Combinaisons pas et bras très variées. Utilisation satisfaisante et originale de l'espace autour du step. Changements de formation organisés et maîtrisés. Un ou deux effets chorégraphiques. 5,5 à 7
10/20	REALISER Respect des effets recherchés pendant	Les séries sont partiellement respectées (durée / récupération) Continuité rompue peu de fois Beaucoup de fautes de synchronisation, décalages importants, pas dynamique 0 à 4,5	Respect total des séries prévues Continuité maintenue FC dans la fourchette Quelques fautes de synchronisation. Utilisation d'un leader Dynamique mais pas durant toute la prestation 5 à 7,5	Respect total des séries prévues Continuité maintenue Aucune faute de synchronisation, tous les élèves sont autonomes. Dynamisme permanent du groupe 8 à 10
03/20	ANALYSER Bilan de la prestation	BILAN SOMMAIRE Banalité, généralités 0 à 1	BILAN REALISTE L'élève a un regard réaliste sur sa prestation. 1,5 à 2	BILAN ARGUMENTE Bilan réaliste et argumenté. Est capable d'analyser sa prestation et d'envisager des perspectives 2,5 à 3

Compétences attendues :

Prévoir et réaliser un enchaînement seul ou à plusieurs en utilisant différents paramètres

- **Intensité**
- **Durée**
- **Coordination**

Afin de répondre à l'un des trois mobiles de façon personnelle

Enchaînement individuel ou collectif mais évaluation individuelle. Enchaînement d'au **moins 4 blocs : 1 bloc = 4X8 tps** . enchaînement répété en boucle sur un rythme musical de BPM compris entre 130 et 145 max. Durée d'effort et récupération dépendent du mobile choisi. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel en choisissant un des 3 mobiles (registre d'effort en fonction de la fréquence cardiaque)

Mobile 1 : s'entretenir et se développer, efforts courts et intenses, solliciter la puissance aérobie intensité de travail > 80%

Enchaînement peut s'inspirer d'un imposé, 2 possibilités

1/ 2 séries de 3X4' avec 2' de récupération et 4 à 6' entre les séries

2/ 3 séries de 3X2' avec 2' de récupération et 6' entre les séries

Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		Note de 0 à 9 Manque de cohérence	10 à 15 points début de cohérence	16 à 20 points cohérence affirmée
07/20	PREVOIR Choix du mobile et des séquences (avant)	Le mobile est choisi au hasard sans justification. Se met dans un profil pour être avec tel partenaire ENCHAINEMENT inadapté Les paramètres utilisés, intensité, durée, sont inadéquats, BPM inadapté,...) Enchaînement pas assez énergétique 0 à 3	Le mobile choisi est personnel mais peu explicite. Le choix des paramètres de la composition est expliqué en partie ENCHAINEMENT ELABORE Un ou 2 paramètres utilisés adaptés au profil. et à tous les candidats 3 à 5	Le choix du mobile est expliqué. ENCHAINEMENT ORIGINAL Enchaînement utilisant des paramètres variés 5 à 7
10/20	REALISER Respect des effets recherchés pendant	Les séries sont partiellement respectées (durée / récupération) Continuité rompue parfois FC en dehors de fourchette Beaucoup de fautes de synchronisation, décalages importants 0 à 5	Respect total des séries prévues Continuité maintenue FC dans la fourchette Quelques fautes de synchronisation. Utilisation d'un leader 5 à 8	Respect total des séries prévues Continuité maintenue FC dans la fourchette Aucune faute de synchronisation, tous les élèves sont autonomes. 8 à 10
03/20	ANALYSER Bilan de la prestation	BILAN SOMMAIRE Banalité, généralités 0 à 1,5	BILAN REALISTE L'élève a un regard réaliste sur sa prestation. 2 à 2,5	BILAN ARGUMENTE Bilan réaliste et argumenté. Est capable d'analyser sa prestation et d'envisager des perspectives 3

ETABLISSEMENT :				
NIVEAU 4	FICHES EVALUATIONS VALIDEES EN 2016 RECONDUITES EN 2017			NOUVELLES FICHES EVALUATIONS PROPOSEES POUR EXAMEN 2017
BGT	ACTIVITES	VALIDEES	SOUS RESERVE DE MODIFICATIONS	ACTIVITES
CP1	demi-fond	oui		
	Natation de vitesse	oui		
	pentabond	oui		
CP2	escalade	oui		
CP3	Chorégraphie collective	oui		
CP4	badminton	oui		
	Handball niv 4	oui		
	futsal	non		futsal
CP5	step	oui		

--	--	--	--	--

ETABLISSEMENT : EPREUVE FACULTATIVE				
NIVEAU 5	FICHES EVALUATIONS VALIDEES EN 2016 RECONDUITES EN 2017			FICHES EVALUATIONS VALIDEES EN 2016 RECONDUITES EN 2017
BGT	ACTIVITES	VALIDEES	SOUS RESERVE DE MODIFICATIONS	ACTIVITES
CP1				
CP2				
CP3				
CP4	hanball		X	
CP5	Randonnée sportive	oui		