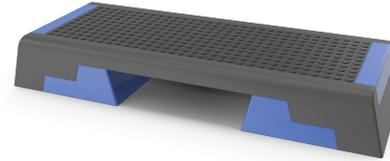


Bac Pro



CAP



Bac général et technologique



Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Bac. Professionnel : Badminton

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4

Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat.e dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.

La pertinence et l'efficacité des choix tactiques et stratégiques dans la gestion du rapport de force (**AFLP 1**) est la 1^{ère} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. Elles seront appréciées au regard du gain ou de la perte des matchs et ainsi apprécier le niveau de jeu du candidat. Les points seront répartis selon les 6 cas de figure répertoriés.

Les techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force (**AFLP 2**) seront évaluées dans un deuxième temps.

A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).

Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation					
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point 5 points	Cas 1 : Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set		3.5	4.5	4.75	5
	Cas 2 : Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set		3	4	4.5	4.75
	Cas 3 : Gagne le second set après avoir perdu le 1er		2.5	3.5	4	4.5
	Cas 4 : Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}		2	3	3.5	4.25
	Cas 5 : Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set		1.5	2.5	3.25	4
	Cas 6 : Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set		1	2	2.75	3.5
Gain des rencontres	Perd tous ses matchs 0 à 0.25 point	Perd la plupart de ses matchs 0.5 à 1 points	Gagne la plupart de ses matchs 1.25 à 1.5 points	Gagne tous ses matchs 1.5 à 2 points		
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force 5 points	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l' axe central sans jeu dans la profondeur ; milieu / devant. Pas de déplacement, joueur.se immobile. Le joueur joue de face (en frappe désorganisée). La prise de raquette est inadaptée. 0 à 1.25 point	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l' axe central essentiellement. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement - frappe - replacement sont juxtaposées. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent. Le joueur joue de face (en frappe haute). 1.5 à 2.5 points	Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut , construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace parfois au centre du terrain. Le candidat joue de profil en variant les frappes. 2.5 à 3.75 points	Le candidat construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le replacement, quasi systématique , prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers. 4 à 5 points		

	Évaluation au fil de la séquence : 8 points			
	0.5 (si sur 2) 0.5 à 1 (si sur 4) 0.5 à 1.5 (si sur 6)	1 (si sur 2) 1.5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)	1.5 (si sur 2) 2.5 à 3 (si sur 4) 3.5 à 4.5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3.5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
AFLP 4 évalué	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> • Distract et tenue du score aléatoire • Placement : aléatoire, assis, du côté d'un joueur • Peu concerné par le rôle d'arbitre • Ne connaît pas les limites du terrain ni les règles au service 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève connaît et reconnaît certaines fautes de bonne foi mais commet des erreurs • Connaît les limites du terrain et les différentes lignes au sol • A du mal à annoncer le score à voix haute • Placement : assis au sol prêt du filet • Réalise le tirage au sort mais ne connaît pas les choix qui s'offre aux joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaît les limites du terrain et les différentes lignes au sol • Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps • Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci / Debout au niveau du sol • Annonce le score à voix haute • Réalise le tirage au sort et connaît les choix possibles pour les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise le règlement et les cas particuliers et les fait appliquer • Gère le début de la rencontre (tirage au sort...) • Connaît et fait appliquer les règles aux services • Annonce à voix haute en commençant par le score du serveur • Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci, en hauteur
AFLP 5 évalué	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage peu dans les séances • Rarement présent pendant le cycle • Ne s'échauffe pas ou peu • N'installe pas ou peu le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage dans les exercices selon ses appétences • Tient peu compte des consignes de l'enseignant ou les transformant • S'échauffe en suivant les consignes de l'enseignant mais avec peu d'amplitude • Rechigne à installer le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage avec assiduité dans les différents exercices • L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son adversaire, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler • Echauffement assidu et pertinent • Installe et range le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage de manière soutenue et intéressée lors de la totalité des séances • Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle • L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son/ses adversaire(s) de niveau proche, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique • Echauffement pertinent en autonomie • Installe et range le matériel en autonomie.



Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Bac. Professionnel : Futsal

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4

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 *a priori* équilibré (équipes homogènes et hétérogènes en leur sein). Les équipes s'affrontent dans des poules de 3 avec 2 matchs joués (1 match = 2x6') et 1 match observé. Les élèves choisissent leur(s) poste(s). Chaque rencontre se déroule en 4 phases :

- Phase 1 : 1^{ère} séquence de jeu (6'). A l'issue de cette séquence un temps de concertation est prévu, pendant lequel l'équipe revient sur les éléments de jeu saillants (engagement et disponibilité des joueurs, état du rapport de force, etc.).
- Phase 2 : analyse et propositions de remédiation par le ou les coaches (on veillera à prendre un coach issu de son équipe ou d'une équipe d'une autre poule). A titre d'exemple, les éléments recueillis sont de différentes natures et à envisager de manière isolée ou combinée :
 - Le nombre de possessions collectives /6 mn
 - Le nombre d'interceptions /6 mn
 - Le nombre de tir seul face au gardien /6 mn
 - L'endroit localisé de la récupération /6 mn
 - Ainsi que d'autres éléments que les enseignants et élèves trouveront pertinents
- Phase 3 : 2^e séquence de jeu (6'). A l'issue de cette 2^e séquence un nouveau temps de concertation est organisée par les membres de l'équipe.
- Phase 4 : bilan par le coach des propositions faites.

Les règles essentielles sont celles du futsal. Elles sont appliquées par un arbitre.

L'élève est également évalué « au fil de l'eau », au cours du cycle sur les AFLP 3 et AFLP 4, l'élève choisit avant l'épreuve de répartir 8 points entre ces deux AFLP (2-6 ou 4-4 ou 6-4).

Pour l'AFLP1, l'enseignant – après avoir positionné l'élève dans un degré – définit le nombre de points en fonction de son efficacité, appréciée comme suit (1) :

- Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : l'élève gagne au sein de son équipe tous ses matchs.
- Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'élève perd au sein de son équipe tous ses matchs.

Tout positionnement dans le bandeau reste individuel même à travers l'organisation collective.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	0 – 1 pts	1.5 – 3 pts	3.5 – 5 pts	5.5 – 7 pts
<p>AFLP 1 Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>NOTE / 7 points (1)</p>	<p>L'équipe s'effondre dès la rupture du rapport de force en sa défaveur. Choix centrés sur le ballon et le but adverse</p> <p>L'organisation des joueurs est individuelle et dépend prioritairement du secteur de jeu : attaque/défense.</p> <p>La progression ou récupération du ballon s'effectue prioritairement individuellement ou par l'action de 2 joueurs si le joueur y est contraint.</p> <p>Les actions défensives reposent essentiellement sur des actions individuelles et successives de chaque défenseur recherchant la récupération du ballon. Elles sont le plus souvent inefficaces ne permettant que de retarder l'attaque adverse.</p>	<p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable. Choix centrés sur le but adverse et mes partenaires.</p> <p>Une organisation collective est repérable, composée de joueurs offensifs (1 ou 2) et de joueurs défensifs (1 ou 2) distincts.</p> <p>La progression de la balle s'effectue par l'action de 3 ou 4 joueurs dans le couloir de jeu direct. Les pertes de balle sont réduites.</p> <p>L'équipe est organisée dans la profondeur du terrain (étagement) et la récupération de la balle est quasi exclusivement recherchée sur le plan défensif.</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Choix centrés sur la configuration de mon équipe et celle adverse.</p> <p>L'organisation offensive et défensive est équilibrée dans la largeur et la profondeur, composée des 4 joueurs respectant des postes et des rôles</p> <p>La progression de la balle s'effectue par l'action de 3 à 4 joueurs utilisant prioritairement le jeu direct pour atteindre la cible mais est capable de poursuivre en attaque placée si le rapport de force l'impose. L'attaque utilise alors l'enchaînement de passes dans la largeur pour déséquilibrer l'équipe adverse.</p> <p>Le repli est rapide et permet de gêner la construction de l'attaque adverse dans le but de protéger son but.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable. Choix centrés sur le rapport de force entre mon équipe et l'adversaire : configuration de jeu, score, temps de jeu.</p> <p>L'organisation collective offensive et défensive est efficace, adaptée aux ressources des élèves et adaptable (problèmes posés par l'adversaire, score, temps de jeu).</p> <p>La progression de la balle s'effectue par l'enchaînement et la combinaison de l'action des 4 joueurs soit en jeu direct soit en attaque placée nécessitant un enchaînement de passes dans la profondeur et la largeur du terrain. L'équipe est patiente et tire en situation favorable.</p> <p>L'équipe différencie la récupération de la balle et la protection de la cible, proche ou loin de son but, en fonction du rapport de force (configuration, score, temps de jeu)</p>
	<p>Gain des matchs</p> <p>P G<P G=P G>P</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>P G<P G=P G>P</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>P G<P G=P G>P</p>	<p>Gain des matchs</p> <p>P G<P G=P G>P</p>
<p>(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFLP1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)</p>				

<p style="text-align: center;">AFLP 2</p> <p>Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force</p> <p style="text-align: center;">5 points</p>	<p style="text-align: center;">Joueur passif engagé dans un seul secteur du jeu et à proximité de celui-ci : défensif ou offensif</p> <p>Projet de jeu : produire une attaque rapide à 1 ou 2 joueurs pour tirer et marquer</p> <p><u>Actions techniques en attaque :</u></p> <p>PB : passe courte au partenaire le plus proche.</p> <p>NPB : statique, toujours situé en arrière de l'espace de jeu offensif.</p> <p><u>Actions techniques en défense :</u> Le joueur défend prioritairement par rapport à la balle. En retard et souvent inefficace.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur intermittent</p> <p>Projet de jeu : produire une attaque rapide à 4 joueurs pour tirer et marquer</p> <p><u>Actions techniques en attaque :</u></p> <p>PB : passe précise avec le souci de faire progresser la balle vers l'avant. Contrôle et passe sont enchaînés : jeu en 2 ou 3 touches de balle Conduite de balle sans adversaire à proximité. Tire à proximité du but adverse</p> <p>NPB : sort de l'alignement PB/défenseur en ne prenant que ce binôme en compte (pas la cible)</p> <p><u>Actions techniques en défense :</u> Le joueur se positionne entre le PB et la cible. Il ralentit la progression du PB le plus souvent et stoppe parfois celle – ci.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur engagé et réactif sur le plan défensif et offensif</p> <p>Projet de jeu : est capable de stopper l'attaque rapide pour produire une attaque placée à 4 joueurs.</p> <p><u>Actions techniques en attaque :</u></p> <p>PB : maîtrise les ballons aériens, dribble de progression entre les défenseurs. Capable de jouer en 1 ou 2 touches de balle en mouvement et utilise les contrôles orientés. Tire en situation favorable</p> <p>NPB : respecte les conditions de la passe, se déplace dans les couloirs latéraux, appel en appui et en soutien : appels de balle à proximité ou à distance du PDB plutôt en ligne droite.</p> <p><u>Actions techniques en défense :</u> Le joueur différencie la récupération de la balle et la protection de la cible. Il presse le PB et le dissuade d'évoluer dans le couloir central et est capable de récupérer la balle à plusieurs.</p>	<p style="text-align: center;">Joueur ressource engagé continuellement</p> <p>Projet de jeu : Produire une attaque rapide ou placée en fonction du rapport de force</p> <p><u>Actions techniques en attaque :</u></p> <p>PB : jeu en 1 ou 2 touches de balle systématiquement. Maîtrise les contrôles orientés, utilise la pointe de pied pour effectuer des passes après fixation de l'adversaire. Utilise la semelle pour contrôler la balle et pouvoir changer très vite de direction. Dribble pour éliminer un adversaire direct.</p> <p>NPB : utilise les appels en appui, en soutien, change de direction. Maîtrise la notion de corps opposition pour offrir une solution de passe.</p> <p><u>Actions techniques en défense :</u> Le joueur intercepte la balle sur sa trajectoire, oriente le PB, défend en coopération (recul – frein, pressing) Il gagne ses duels sans faire de faute.</p>
	0 à 1.25 point	1.5 à 2.25 points	2.5 à 3.75 points	4 à 5 points

Évaluation au fil de la séquence : 8 points				
	0.5 (si sur 2) 0.5 à 1 (si sur 4) 0.5 à 1.5 (si sur 6)	1 (si sur 2) 1.5 à 1,75 (si sur 4) 2 à 2,75 (si sur 6)	1.5 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4.5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3.5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
AFLP 4	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer le rôle d'arbitre	<p style="text-align: center;">Arbitrage Subi</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ne siffle que les sorties sans communiquer et n'utilise pas la gestuelle. *Fait respecter la règle des 4 secondes (sans compter à haute voix). *Siffle trop souvent lorsque le ballon n'est pas précisément sur la ligne (rentrée de touche). *Siffle timidement. *Placement : loin de l'action. 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Connu</p> <ul style="list-style-type: none"> *L'élève connaît et reconnaît certaines fautes de bonne foi mais commet des erreurs. *Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. *Fait respecter la règle des 4 secondes (en comptant à haute voix). Fait respecter la règle du contact et du tackle. *Siffle trop vite. *Placement: parfois éloigné de l'action de jeu. 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Appliqué</p> <ul style="list-style-type: none"> *Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. *Connaît la règle du contact et du tackle (bonne prise de décision sur les duels). *Fait respecter les 5 mètres sur les touches. *Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps. *Placement: proche de l'action. 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Maîtrisé</p> <ul style="list-style-type: none"> *Maîtrise le règlement et les cas particuliers. *Sur coup franc, se déplace rapidement pour faire respecter la distance des 5 mètres et indique si le coup franc est direct ou indirect. *Recompte le nombre de joueurs de chaque équipe, est attentif sur les remplacements. *Placement : proche de l'action et communique avec les joueurs.
AFLP 3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	<p style="text-align: center;">Le spectateur</p> <p>L'élève tient peu compte des observations demandées. Il participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p style="text-align: center;">L'observateur</p> <p>L'élève observe certains éléments du jeu critériés sur une fiche d'observation, mais les exploite partiellement. Il essaie avec son ressenti de participer aux décisions sur le plan du jeu à mettre en place, pour faire basculer le rapport de force. Son analyse manque d'objectivité et de clarté.</p>	<p style="text-align: center;">Le conseiller</p> <p>L'élève analyse et conseille en donnant un avis pertinent sur les éléments du jeu qui ont permis à son équipe de prendre ou de reprendre l'avantage. L'analyse repose sur des critères observables et quantifiables.</p> <p><u>Indicateur de réussite</u> : le conseiller a une incidence sur les données recueillies ou sur le score (évolution positive sur l'une des 2 données).</p>	<p style="text-align: center;">Le coach</p> <p>L'élève conduit et anime les différentes phases de concertation (avant pendant et après les rencontres) avec des arguments avérés quant à l'analyse des rapports de force (pourcentage, statistiques points forts et points faibles). Il vérifie la mise en place de ses propositions en temps réel, en apprécie la qualité et conclut par un bilan interrogeant celles-ci.</p> <p><u>Indicateur de réussite</u> : le coaching a une incidence sur les données recueillies ou sur le score (évolution positive sur les 2 données).</p>



Champ d'Apprentissage 1 : « Réaliser sa performance motrice maximale, mesurable à une échéance donnée »

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 1

Les candidats réalisent 3 courses (C1, C2, C3) de 500 mètres (récupération de 10 minutes maximum entre chaque 500 mètres) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 mètres à chaque course.

L'AFLP 1 va être évalué grâce au temps cumulé des 3 courses sur 3 points et de la mise en œuvre de sa stratégie de course sur 4 points.

L'AFLP 2 va être évalué grâce à l'efficacité technique

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation																																																																																																																																																																			
	Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4																																																																																																																																																	
	0.5 pt						1						2		3				4pts																																																																																																																																																	
AFLP 1 évalué	Aucune stratégie C1-C2 ou C2-C3 n'est respectée.						Une stratégie C1-C2 ou C2-C3 est respectée avec une régulation						Une stratégie C1-C2 ou C2-C3 est respectée sans régulation		La stratégie C1-C2-C3 est respectée avec régulation				La stratégie C1-C2-C3 est respectée sans régulation																																																																																																																																																	
Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.	<p>Stratégie de course</p> <p>Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-après. Elle peut être régulée après C1.</p> <p>En cas d'annonce de deux courses de vitesse différente un écart de 1 seconde est nécessaire</p> <p>En cas d'annonce de deux courses de même vitesse un écart de 3 secondes est toléré,</p>						<p>Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent aux différentes stratégies de course possibles.</p> <p>Exemple :</p> <p>Schéma choisi = </p> <p>Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième</p>																																																																																																																																																													
3 points de performance à partir d'un barème établissement. Le barème est sur 12 mais la note est ramenée à 3.	Stratégies proposées. Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles																																																																																																																																																																			
7 points	<p align="center">Barème établissement :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Éléments à évaluer</th> <th colspan="6">Degré 1</th> <th colspan="6">Degré 2</th> <th colspan="6">Degré 3</th> <th colspan="6">Degré 4</th> </tr> <tr> <th>7'</th><th>7'</th><th>6'</th><th>6'</th><th>6'</th><th>6'</th> <th>6'</th><th>6'</th><th>6'</th><th>6'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>5'</th><th>4'</th> <th>4'</th><th>4'</th><th>4'</th><th>4'</th><th>4'</th><th>4'</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Temps cumulé Garçons</td> <td>09</td><td>02</td><td>55</td><td>48</td><td>41</td><td>34</td> <td>27</td><td>20</td><td>13</td><td>06</td><td>59</td><td>52</td><td>45</td><td>38</td><td>31</td><td>24</td><td>17</td><td>10</td><td>03</td> <td>4'</td><td>56</td><td>4'</td><td>49</td><td>4'</td><td>42</td><td>4'</td><td>35</td><td>4'</td><td>28</td><td>4'</td><td>21</td> </tr> <tr> <td>Nombre de points</td> <td>0</td><td>0,5</td><td>1</td><td>1,5</td><td>2</td><td>2,5</td> <td>3</td><td>3,5</td><td>4</td><td>4,5</td><td>5</td><td>5,5</td><td>6</td><td>6,5</td><td>7</td><td>7,5</td><td>8</td><td>8,5</td><td>9</td> <td>9,5</td><td>10</td><td>10,5</td><td>11</td><td>11,5</td><td>12</td> </tr> <tr> <td>Temps cumulé Filles</td> <td>58</td><td>49</td><td>40</td><td>31</td><td>22</td><td>13</td> <td>04</td><td>55</td><td>46</td><td>37</td><td>28</td><td>19</td><td>10</td><td>01</td><td>52</td><td>43</td><td>34</td><td>25</td><td>16</td> <td>6'</td><td>07</td><td>5'</td><td>58</td><td>5'</td><td>49</td><td>5'</td><td>40</td><td>5'</td><td>31</td><td>5'</td><td>22</td> </tr> </tbody> </table>																								Éléments à évaluer	Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4						7'	7'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	4'	4'	4'	4'	4'	4'	4'	Temps cumulé Garçons	09	02	55	48	41	34	27	20	13	06	59	52	45	38	31	24	17	10	03	4'	56	4'	49	4'	42	4'	35	4'	28	4'	21	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	Temps cumulé Filles	58	49	40	31	22	13	04	55	46	37	28	19	10	01	52	43	34	25	16	6'	07	5'	58	5'	49	5'	40	5'	31	5'	22
Éléments à évaluer	Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4																																																																																																																																																	
	7'	7'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	6'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	5'	4'	4'	4'	4'	4'	4'	4'																																																																																																																																											
Temps cumulé Garçons	09	02	55	48	41	34	27	20	13	06	59	52	45	38	31	24	17	10	03	4'	56	4'	49	4'	42	4'	35	4'	28	4'	21																																																																																																																																					
Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12																																																																																																																																											
Temps cumulé Filles	58	49	40	31	22	13	04	55	46	37	28	19	10	01	52	43	34	25	16	6'	07	5'	58	5'	49	5'	40	5'	31	5'	22																																																																																																																																					

AFLP 2 évalué Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible 5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Il crée de la vitesse mais ne l'entretient pas ou ne la contrôle pas suffisamment. <ul style="list-style-type: none"> • La motricité est souvent atone et les actions confuses. Les placements, les déplacements segmentaires et la coordination des actions sont difficilement contrôlés, limitant la prolongation de l'effort ou présentant même un risque pour son intégrité physique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il crée de la vitesse qu'il entretient sur une courte durée. • La motricité parfois déséquilibrée, manque de tonicité, d'amplitude et/ou de fréquence. Dans ses actions propulsives insuffisamment coordonnées ou mal orientées, l'élève s'éloigne des trajets et des trajectoires efficaces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il crée et entretient la puissance (Force X Vitesse) sur des trajets et des trajectoires de plus en plus proches de l'idéal. • Les placements et déplacements des différents segments permettent des appuis solides et des actions de propulsion efficaces même si la motricité reste énergivore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il crée et entretient la puissance. Il varie les accélérations et coordonne ses actions à bon escient. • La motricité devient fluide et efficace.
	0-0,5 pt	1 pt à 2 pts	2,5 à 4 pts	4,5 pts à 5 pts

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls deux AFLP seront retenus par l'équipe pédagogique pour constituer cette partie de la note sur 8 points.

Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement **avec attribution de la moitié des pts dévolus à l'AFLP pour le passage du degré 2 au degré 3.**

AFLP 4 évalué	Repères d'évaluation			
Assumer des rôles sociaux pour organiser une épreuve de production de performance, un concours. /2points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	0.5	1	1.5	2
	Juge			
	Rôle Subi	Rôle Connu	Rôle Appliqué	Rôle Maîtrisé
Connaît partiellement le règlement et l'applique mal. Les informations sont prélevées et transmises de façon aléatoire. Les interventions sont timides voir oubliées.	Connaît le règlement et l'applique mais ne le fait pas respecter. Les interventions prennent du temps à faire effet. Les informations sont prélevées mais partiellement transmises.	Connaît le règlement, l'applique et le fait respecter dans son rôle. Les informations sont prélevées et transmises.	Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Les informations sont prélevées, sélectionnées et transmises.	

AFLP 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Assurer la prise en charge de sa préparation et de celle d'un groupe, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible /6 points</p>	<p>S'engage peu dans les séances. Rarement présent pendant le cycle. Performances stables sur 1/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations inexistants. Échauffement et récupération aléatoires. • Élève isolé.</p> <p>0 à 1,75</p>	<p>S'engage dans les exercices selon ses appétences. Performances stables sur 1/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations à l'aide de repères externes simples. Échauffement et récupération stéréotypées. • Élève suiveur.</p> <p>2 à 2,75</p>	<p>S'engage avec régularité dans les différents exercices (jeux, tests, ...). Performances stables sur 2/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations en adéquation avec ses ressources. Échauffement et récupération adaptées à l'effort. • Élève acteur.</p> <p>3 à 4,5</p>	<p>S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances. Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle. Performances stables sur 3/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations ciblées pour soi et pour les autres. Échauffement et récupération adaptées à l'effort et à soi. • Élève moteur/leader</p> <p>5 à 6</p>



Champ d'Apprentissage 5 : : « Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir. »

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage-5

AFLP1 évalué le jour du CCF : le candidat doit choisir un thème d'entraînement parmi les trois qui lui sont proposés. Il justifie son choix par l'expression d'un *mobile personnel* et doit démontrer qu'il sait s'entraîner pour atteindre les effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme :

Thèmes d'entraînement :

- Rechercher un gain de *puissance et/ou d'explosivité* musculaire.
- Rechercher un gain de *tonification*, de renforcement musculaire, *d'endurance de force*
- Rechercher un gain de *volume musculaire*.

Lors de l'épreuve certificative, à partir des éléments de son carnet d'entraînement, le candidat présente de façon détaillée (le nombre de séries, de répétitions, intensité du travail en pourcentage de 1RM, temps de récupération) le plan écrit d'une séance de 45 à 60 minutes maximum.

Cette séance comprend plusieurs séquences dont l'échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, la récupération et les justifications des propositions.

Le travail concerne 4 groupes musculaires (3 groupes choisis par le candidat + 1 groupe musculaire imposé en cohérence avec le projet de l'élève, ou identifié dans le carnet d'entraînement). Pour chacun d'eux, 1 à 2 exercices sont présentés.

AFL2 : L'élève relève le travail effectivement réalisé par écrit, justifie la ou les différentes méthodes utilisées au regard de son projet d'entraînement et peut réaliser des ajustements s'il se rend compte d'erreur de charge ou autre.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement pour répondre à un mobile personnel de développement</p> <p>7 points</p>	<p>Gestuelles non maîtrisées, erreurs répétées. Utilisation inadaptée du matériel.</p> <p>Intégrité physique fragilisée - Échauffement inexistant ou inopérant - Postures pouvant nuire à l'intégrité physique.</p> <p>Engagement visiblement insuffisant (ou feint) pour envisager une réelle transformation. -</p>	<p>Dégradations observables à plusieurs reprises dans les gestuelles, les techniques ou les postures, le placement de la respiration.</p> <p>Incohérences de la charge de travail par rapport aux ressources des élèves et/ou implication irrégulière</p> <p>Incohérence du choix des paramètres par rapport au thème d'entraînement.</p> <p>Si fatigue, arrêt de l'activité plutôt que régulations de la charge de travail.</p>	<p>Gestuelles, techniques et/ou postures efficaces</p> <p>Adaptation de la charge de travail aux ressources de l'élève et à l'effort poursuivi</p> <p>Cohérence du choix des paramètres par rapport au thème d'entraînement</p> <p>Échauffement standard.</p> <p>Engagement du candidat en sécurité.</p> <p>Respiration contrôlée et intégrée dans les principes d'exécution.</p> <p>Engagement réel et visible dans une zone d'effort proche de l'optimale -</p>	<p>Techniques ou gestuelle spécifiques et efficaces pour atteindre des zones d'efforts intenses et/ou prolongées</p> <p>Charge de travail adaptée aux ressources de l'élève, optimisée et régulée au cours de l'action</p> <p>Intégrité physique construite - Échauffement adapté au thème d'entraînement choisi et aux ressources personnelles</p> <p>Fatigue (générale et/ou musculaire) visible en fin de séance quel que soit le thème d'entraînement choisi.</p> <p>Alternance judicieuse des exercices.</p> <p>Engagement optimal au regard des ressources et du temps -</p>
	<p>←-----→</p> <p>0 point ----- 1 point</p>	<p>←-----→</p> <p>1,5 point ----- 3 points</p>	<p>←-----→</p> <p>3,5 points ----- 5 points</p>	<p>←-----→</p> <p>5,5 points ----- 7 points</p>

<p>AFLP 2 Éprouver différentes méthodes d'entraînement et en identifier des principes pour les réutiliser dans sa séance</p> <p>5 points</p>	<p>Engagement feint ou intermittent sur sollicitation du professeur</p> <p>Utilise qu'une méthode de travail sans justification</p> <p>0 point ----- 0,5 point</p>	<p>Engagement visiblement insuffisant (ou feint) pour envisager une réelle transformation</p> <p>Utilise une méthode de travail privilégiée en argumentant son choix</p> <p>1 point ----- 2 points</p>	<p>Engagement réel et visible dans une zone d'effort proche de l'optimale</p> <p>Utilise plusieurs méthodes de travail au regard de son projet d'entraînement</p> <p>2,5 points ----- 4 points</p>	<p>Engagement optimal au regard des ressources et de l'objectif poursuivi pendant la séance</p> <p>Sélectionne de manière judicieuse plusieurs méthodes de travail adaptées à son projet d'entraînement.</p> <p>4,5 points ----- 5 points</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points

Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement **avec attribution de la moitié des pts dévolus à l'AFLP pour le passage du degré 2 au degré 3.**

AFLP 3 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Systematiser un retour réflexif sur sa pratique pour réguler sa charge de travail en fonction d'indicateurs de l'effort (fréquence cardiaque, ressenti musculaire et respiratoire, fatigue générale)</p>	<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <p>Non identification et non nomination des ressentis</p> <p>Régulations absentes ou incohérentes</p> <p>Justification absente des exercices réalisés, ne connaît pas les muscles sollicités par les exercices</p> <p>Ne remplit pas son carnet d'entraînement</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 2 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>Identification partielle et/ou ponctuelle des ressentis</p> <p>Régulations inadaptées au regard des indicateurs relevés</p> <p>Les muscles sollicités par les exercices sont identifiés en partie.</p> <p>Remplit son carnet d'entraînement partiellement</p>	<p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>Identification des ressentis</p> <p>Relevé de données chiffrées exploitables</p> <p>Régulations des paramètres grâce à des ressentis ou des données chiffrées</p> <p>Les muscles sont identifiés</p> <p>Remplit de manière assidue son carnet d'entraînement</p>	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>Identification fine des ressentis reliée à l'activité</p> <p>Régulations pertinentes à partir du croisement d'indicateurs chiffrés et de ressentis sélectionnés</p> <p>Régulation différée (l'analyse est source de conception future)</p> <p>Les muscles sont identifiés et localisés.</p> <p>Remplit de manière assidue et pertinente son carnet d'entraînement</p>
AFLP 4 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Agir avec et pour les autres en vue de la réalisation du projet d'entraînement en assurant spontanément les rôles sociaux</p>	<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <p>L'élève agit seul et pour lui-même et/ou interagit dangereusement avec ses partenaires</p> <p>Pareur distrait et faiblement actif auprès de son partenaire exécutant.</p>	<p>1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)</p> <p>L'élève collabore au niveau organisationnel avec son partenaire ponctuellement et/ou de manière inadaptée.</p> <p>Pareur partiellement concerné et faiblement actif auprès de son partenaire exécutant.</p>	<p>1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>L'élève est disponible et réactif dans l'instant pour observer et aider son partenaire à partir d'indicateurs simples et exploitables</p> <p>Rôles d'aide et de pareur assurés efficacement sur demande</p>	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>L'élève est capable de conseiller un partenaire à partir d'indicateurs précis et pertinents</p> <p>Mise en relation des données et de ce qui est observé.</p> <p>Rôles d'aide et de pareur spontanés et efficaces</p>



Champ d'Apprentissage 5 : : « Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir. »

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage-5

Au début de l'épreuve le candidat présente par écrit la conception de sa séance en lien avec son carnet d'entraînement qui peut être numérique. Le mobile personnel ou partagé doit être explicite. Pendant l'épreuve : le candidat doit réaliser un enchaînement de quatre à six blocs différents répétés en boucle, dont au moins trois seront composés par l'enseignant (bloc = 4 phrases différentes de 8 temps). Les deux côtés, droit et gauche, doivent être investis. Le rythme musical est compris entre 130 et 145 Battements Par Minute (BPM) maximum.

Le candidat peut présenter l'épreuve individuellement ou au sein d'un collectif mais l'évaluation est individuelle.

Le candidat choisit les modalités de l'enchaînement (durée d'effort et de récupération, nombre de séries) et les paramètres pour ajuster sa production à l'objectif poursuivi.

Thèmes d'entraînement :

- s'engager dans un **effort bref et intense**. Temps d'effort de 14 à 22 minutes - Séries jusqu'à 4 minutes - Temps de repos entre les séries jusqu' à 4 minutes, avec une FC minimale de reprise de 110 à 120 pulsations.

- s'engager dans un **effort long et soutenu**. Temps d'effort de 20 à 26 minutes – au moins 3 séries - Temps de repos entre les séries jusqu' à 4 minutes, avec une FC minimale de reprise de 110 à 120 pulsations.

- s'engager dans un **effort modéré et prolongé**. Temps d'effort de 25 à 30 minutes - 2 ou 4 séries - Temps de repos entre les séries, au maximum de 5 minutes, avec une FC minimale de reprise de 110 à 120 pulsations.

La fréquence cardiaque est l'indicateur d'effort (1).

Les paramètres variateurs d'intensité d'ordre énergétique : variation de la hauteur du step, utilisation des bras au-dessus du plan horizontal défini par le niveau des épaules, utilisation d'éléments de contrainte musculaire au niveau du haut du corps (ex : lests aux poignets), impulsions-sursauts, variation des BPM, utilisation d'éléments réalisés à côté du step (maximum 8 temps par bloc).

Les paramètres d'ordre biomécanique (coordination) : combinaison de pas complexes, utilisation des bras en dissociation (bras/bras et/ou bras/jambes), changement d'orientation, vitesse d'exécution, trajets marqués, contretemps.

À l'issue de la production, le candidat analyse sa prestation, en s'appuyant sur les différents types de ressentis. Il explique les écarts éventuels entre le projet et sa réalisation, et identifie les effets différés liés à son mobile. Les évaluateurs ont accès au carnet d'entraînement

(1) La fréquence cardiaque cible est la FCE : Fréquence Cardiaque d'Entraînement.

Elle s'établit par la formule de Karvonen : $FCE = FC \text{ repos} + (FCR * x \% \text{ d'intensité de travail définie})$

Selon les efforts le % d'intensité de FCR diffère :

Effort bref et intense : > 85% de FCR -

Effort long et soutenu : 70% à 85% de FCR –

Effort modéré et prolongé : 50 à 65% de FCR

*FCR : Fréquence de réserve = $FC \text{ max}^{**} - FC \text{ repos}$

** FC Max : calculée par les formules 220 – âge pour les garçons et 226 – âge pour les filles, ou par des tests de terrains.

Recommandations : le cardio-fréquence mètre codé est fortement indiqué.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement pour répondre à un mobile personnel de développement</p> <p>7 points</p>	<p>*FCE : tout le temps en dehors de la fourchette fixée *Sécurité : pas d'échauffement, non-respect des distances de sécurité, objets compromettant l'espace de pratique. Des erreurs récurrentes dans la pose de pied, l'alignement segmentaire ou l'allègement de l'articulation du genou lors des rotations. *Continuité de l'enchaînement : blocs méconnus, De nombreux arrêts dans plusieurs séries. • *Manque manifeste de tonicité et d'amplitude *Utilisation inadaptée du matériel.</p>	<p>*FCE : souvent en dehors de la fourchette fixée - *Sécurité : échauffement inapproprié, quelques erreurs dans la pose de pied ou l'alignement segmentaire *Continuité de l'enchaînement : enchaînement haché. Des arrêts dans plusieurs séries, dégradation de la justesse des blocs au fil de séries *Manque manifeste de tonicité ou d'amplitude - *Incohérence du choix des paramètres d'ordre énergétique par rapport au thème d'entraînement</p>	<p>•*FCE : majoritairement dans la fourchette fixée. *Sécurité : échauffement préparatoire à la première série - Quelques erreurs dans la pose de pied et l'alignement segmentaire apparaissent en fin de prestation - *Continuité de l'enchaînement : majoritairement fluide, quelques ruptures. *Tonicité et/ou amplitude : quelques dégradations en fin de prestation. *Cohérence du choix des paramètres par rapport au thème d'entraînement.</p>	<p>*FCE : le plus souvent dans la fourchette fixée. *Sécurité : échauffement et utilisation des temps de repos appropriés. Sécurité maintenue tout au long de la prestation malgré la fatigue. *Continuité de l'enchaînement : fluidité, quelques hésitations. *Tonicité et/ou amplitude : maintenue tout au long de la prestation. •*Charge de travail adaptée aux ressources de l'élève, optimisée et régulée au cours de l'action.</p>
	 0 point ----- 1 point	 1,5 point ----- 3 points	 3,5 points ----- 5 points	 5,5 points ----- 7 points
<p>AFLP 2 Éprouver différentes méthodes d'entraînement et en identifier des principes pour les réutiliser dans sa séance</p> <p>5 points</p>	<p>• Il tente d'appliquer des méthodes sans en comprendre l'intérêt ni les principes</p> <p>0-0.5 points</p>	<p>• Il hésite dans le choix des méthodes dont il n'a pas mémorisé les effets ni compris les principes.</p> <p>1-2 points</p>	<p>• Il utilise les bilans de ses expériences passées pour sélectionner la méthode qui lui semble la plus adaptée</p> <p>2,5-4 points</p>	<p>• Il tire profit de ses bilans précis et complets pour utiliser une méthode qu'il sait moduler</p> <p>4,5-5 points</p>

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points

Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement **avec attribution de la moitié des pts dévolus à l'AFLP pour le passage du degré 2 au degré 3.**

AFLP 3 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Systématiser un retour réflexif sur sa pratique pour réguler sa charge de travail en fonction d'indicateurs de l'effort (fréquence cardiaque, ressenti musculaire et respiratoire, fatigue générale)</p>	<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <p>*Travail peu sérieux et peu assidu</p> <p>*Choix de l'élève non référencés et potentiellement dangereux.</p> <p>*Pas de tenu du carnet de suivi d'entraînement</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 2 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>*Travail irrégulier</p> <p>*Mise en relation incohérente des indicateurs relevés et des effets recherchés.</p> <p>*Tenu de son carnet de suivi d'entraînement aléatoire ou incomplet.</p>	<p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>*Travail sérieux</p> <p>*Construction de séquences de travail cohérentes à partir de paramètres simples (FCE cible, temps de travail et de récupération)</p> <p>*L'élève conçoit de manière pertinente son projet d'entraînement en mémorisant sur son carnet les différents paramètres mesurés (FC) ou utilisés (lest, bpm, coordination...) et les effets ressentis.</p>	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>*Travail sérieux et assidu</p> <p>*Personnalisation et régulations adaptées des paramètres de la séquence de travail (selon la FC atteinte adaptation des paramètres afin d'atteindre la FCE cible).</p> <p>*L'élève conçoit, régule et justifie son projet d'entraînement</p>

AFLP 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Construire une motricité contrôlée pour évoluer dans des conditions sécuritaires</p>	<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne s'échauffe pas • Ne respecte pas les consignes de sécurité 	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 2 à 2.75 (si sur 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'échauffe avec peu d'intensité • Met en œuvre de manière aléatoire les consignes de sécurité 	<p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echauffement complet en suivant un tempo adapté • Met en œuvre la majorité des consignes de sécurité sauf en cas de fatigue intense 	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echauffement complet et varié • Met en œuvre de manière systématique les consignes de sécurité même lors des séquences les plus intenses.



Champ d'Apprentissage 1 : Réaliser sa performance motrice maximale, mesurable à une échéance donnée

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève cherche à mobiliser au mieux ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible, établir et dépasser un record personnel.

Principes d'évaluation :

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence :

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

- Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou battre un record.
- Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.

L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

Evaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les 4 suivants :

- S'engager et persévérer seul ou à plusieurs dans des efforts répétés pour progresser dans une activité de performance.
- S'impliquer dans des rôles sociaux pour assurer le bon fonctionnement d'une épreuve de production de performance.
- Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée.
- Identifier ses progrès et connaître sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.

Modalités :

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).

Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 1

L'épreuve engage le candidat à produire sa meilleure performance à une échéance donnée. Le jour de l'épreuve finale, la performance produite est mise en corrélation avec le degré de compétence atteint par l'élève dans le premier AFLP pour déterminer la note sur 7 points. Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500 m (récupération de 10 mn maximum entre chaque 500 m) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m.

AFLP évalués	Repères d'évaluation																																																																							
	Degré 1				Degré 2								Degré 3						Degré 4																																																					
Positionnement précis dans le degré	-	+			-								+												-													+																																		
AFLP1 - Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou battre un record.	<ul style="list-style-type: none"> Il mobilise ses ressources bien en-deçà de ses capacités. Il répartit ses efforts de façon aléatoire 				<ul style="list-style-type: none"> Il mobilise modérément et/ou ponctuellement ses ressources. Il répartit ses efforts de manière inadaptée 								<ul style="list-style-type: none"> Il mobilise ses ressources de manière conséquente pour produire ses performances. Il répartit lucidement les efforts sur l'ensemble de l'épreuve. 						<ul style="list-style-type: none"> Il mobilise pleinement ses ressources (de différentes natures). Il répartit stratégiquement ses efforts sur l'ensemble de l'épreuve. 																																																					
Note sur 7 points	0	1			2								3											4													5												6												7											
Performance Barème établissement																																																																								
Temps cumulés garçon	9.2	9	8.4	8.2	8.00	7.40	7.20	7.10	7.00	6.50	6.40	6.30	6.2	6.10	6.03	5.55	5.48	5.40	5.33	5.25	5.17	5.13	5.09	5.05	5.01	4.56	4.52	4.48																																												
Note	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75	3	3.25	3.5	3.75	4	4.25	4.5	4.75	5	5.25	5.5	5.75	6	6.25	6.5	6.75	7																																												
Temps cumulés fille	12'20	12'	11'40	11'20	11	10.40	10.20	10.02	9.44	9.26	9.08	8.50	8.32	8.15	8.02	7.5	7.37	7.25	7.12	7.0	6.47	6.42	6.37	6.31	6.26	6.21	6.16	6.11																																												
AFLP2 - Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible	<ul style="list-style-type: none"> Il crée de la vitesse mais ne l'entretient pas ou ne la contrôle pas suffisamment. La motricité est souvent atone et les actions confuses. Les placements, les déplacements segmentaires et la coordination des actions sont difficilement contrôlés, limitant la prolongation de l'effort ou présentant même un risque pour son intégrité physique. 				<ul style="list-style-type: none"> Il crée de la vitesse qu'il entretient sur une courte durée. La motricité parfois déséquilibrée, manque de tonicité, d'amplitude et/ou de fréquence. Dans ses actions propulsives insuffisamment coordonnées ou mal orientées, l'élève s'éloigne des trajets et des trajectoires efficaces. 								<ul style="list-style-type: none"> Il crée et entretient la puissance (Force X Vitesse) sur des trajets et des trajectoires de plus en plus proches de l'idéal. Les placements et déplacements des différents segments permettent des appuis solides et des actions de propulsion efficaces même si la motricité reste énergivore. 						<ul style="list-style-type: none"> Il crée et entretient la puissance. Il varie les accélérations et coordonne ses actions à bon escient. La motricité devient fluide et efficace. 																																																					
Note sur 5 points	0-0,5 pt				1 pt à 2 pts								2,5 à 4 pts						4,5 pts à 5 pts																																																					

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls deux AFLP seront retenus pour constituer cette partie de la note sur 8 points. Il s'agira de l'AFLP3 et L'AFLP5

AFLP évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP3 - S'engager et persévérer seul ou à plusieurs dans des efforts répétés pour progresser dans une activité de performance.	1 à 1.75 si /6 0.5 à 0.75 si /4 0 si /2	2 à 2.75 si /6 1 à 1.75 si /4 0.5 si /2	3 à 4 si /6 2 à 3 si /4 0.75 à 1.25 si /2	5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2
	Il s'engage trop superficiellement ou trop ponctuellement pour permettre les transformations attendues.	Il s'engage dans les phases d'effort modéré mais abandonne face à un début de difficulté.	Il maintient l'effort jusqu'au terme de l'épreuve et accepte régulièrement la répétition pour progresser notamment lorsqu'il perçoit des signes de réussite.	Il maintient et prolonge l'effort. Il accepte systématiquement la répétition pour progresser.

AFLP évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP5 - Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée.	1 à 1.75 si /6 0.5 à 0.75 si /4 0 si /2	2 à 2.75 si /6 1 à 1.75 si /4 0.5 si /2	3 à 4 si /6 2 à 3 si /4 0.75 à 1.25 si /2	5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2
	Il ébauche un échauffement sans effets réels.	Il produit un échauffement global et rapide ou a besoin d'un guidage régulier de l'enseignant.	Il structure sa préparation en différentes étapes avec un guidage ponctuel de l'enseignant.	Il structure sa préparation en différentes étapes suffisamment longues et efficaces sans guidage de l'enseignant.



CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 3 : « Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée »

APSA : Arts du cirque

Principes d'évaluation des Attendus de Fin de Lycée Professionnel :

L' **A.F.L.P. 1 et A.F.L.P. 2** sont évaluées le jour du C.C.F.

Les **A.F.L.P. 3, 4, 5 et 6** s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement voire le jour de l'épreuve en s'appuyant sur les propositions des élèves ainsi que sur leur éventuel travail théorique.

Barème et notation :

A.F.L.P. 1 et A.F.L.P. 2 sur **12 points AFLP1 (7 points) et AFLP 2 (5 points)**

A.F.L.P. 3, 4, 5 et/ou 6 (2 A.F.L.P. retenues) sur **8 points**.

Pour cette partie de la notation la répartition des points est au choix des élèves :

- **A.F.L.P.3** : 2 pts / **A.F.L.P. 6**: 6 pts
- **A.F.L.P.3** : 4 pts / **A.F.L.P. 6**: 4 pts
- **A.F.L.P.3** : 6 pts / **A.F.L.P. 6**: 2 pts

« S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition »

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve engage le candidat à présenter un numéro collectif en explorant les différentes grandes familles des arts du cirque (manipulations d'objets, jeux d'acteur, pratiques acrobatiques, équilibres, clownesque...) devant le groupe classe.

Le cadre de l'épreuve est défini par :

- le choix d'un thème simple (guidé par l'enseignant)
- un espace scénique délimité lors des séances précédant l'évaluation ; bien souvent limité aux tapis au sol mais pouvant évoluer en fonction de l'originalité du numéro. Créer une mise en piste originale dans cet espace : disposition du matériel
- une durée de numéro comprise entre 1 à 3 minutes
- des troupes de 3 à 5 candidats (duos possibles)

Les projets de composition sont présentés avant l'épreuve par les élèves. Le contexte de l'épreuve peut prévoir deux passages au choix de l'élève.

L'image vidéo peut être un outil qui aide à la concertation et l'évaluation des A.F.L.P.

Éléments d'évaluation

	Poin ts	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
ALFP1/7points S'engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maîtrisées au service d'une intention.	3,5	Engagement corporel	Engagement corporel timide. Eléments proposés simples, peu de maîtrise. Pas de prise de risque. 0-0,5 pt	Engagement corporel inégal. Enchaînement simple des éléments proposés. Prise de risque faible ou excessive. 0,75-1,5 pts	Engagement corporel au service du numéro. Recherche de l'originalité. Prise de risque calculée mais pas toujours maîtrisée. 1,75-2,5 pts	Engagement corporel maîtrisé pour interpréter. L'élève construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes. La prise de risque est anticipée. 2,25-3,5 pts
	3,5	Présence du circassien	Présence et concentration faibles. Regard bas, fuyant. 0-0,5 pt	Présence intermittente. Regard pas toujours placé. 0,75-1,5 pts	Présence impliquée. Regard placé, devant, dans le public, sur les autres. 1,75-2,5 pts	Présence engagée. Quelques moments forts de rencontre avec le public. Regard posé et intentionnel. 2,25-3,5 pts
AFLP 2/5 points. Utiliser des techniques pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue.	5	Maitrise technique	Réalisations brouillonnes, préparation approximative. Une seule spécialité du cirque est présentée. 0-0,5 pt	Quelques imprécisions dans la réalisation. Deux spécialités du cirque sont représentées. 1-2 pts	Maitrise des éléments proposés. Trois spécialités du cirque sont représentées. 2,5-4 pts	Réalisations complexes et/ou originales. Trois (ou plus) spécialités du cirque sont représentées. 4,5-5 pts

A.F.L.P. 3 : « Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
de 0 à 0,25 (si sur 2) de 0 à 0,75 (si sur 4) de 0 à 1,25 (si sur 6)	de 0,5 à 0,75 (si sur 2) de 1 à 1,75 (si sur 4) de 1,5 à 2,75 (si sur 6)	de 1 à 1,25 (si sur 2) de 2 à 2,75 (si sur 4) de 3 à 4,25 (si sur 6)	de 1,5 à 2 (si sur 2) de 3 à 4 (si sur 4) de 4,5 à 6 (si sur 6)
Numéro improvisé. Aucune mémorisation. Pas de temps forts.	Numéro mémorisé sur 1 ou 2 temps fort(s).	Numéro mémorisé dans son ensemble. Quelques moments d'hésitation.	Numéro mémorisé et répété. Pas d'interruption.

A.F.L.P. 6 : « S'enrichir d'éléments de culture liés à la pratique abordée pour éveiller une curiosité culturelle »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
de 0 à 0,25 (si sur 2) de 0 à 0,75 (si sur 4) de 0 à 1,25 (si sur 6)	de 0,5 à 0,75 (si sur 2) de 1 à 1,75 (si sur 4) de 1,5 à 2,75 (si sur 6)	de 1 à 1,25 (si sur 2) de 2 à 2,75 (si sur 4) de 3 à 4,25 (si sur 6)	de 1,5 à 2 (si sur 2) de 3 à 4 (si sur 4) de 4,5 à 6 (si sur 6)
L'élève ne connaît rien du milieu du cirque.	L'élève se réfère au cirque traditionnel.	L'élève peut citer 1 ou plusieurs disciplines du cirque. L'élève différencie le cirque traditionnel du cirque contemporain.	L'élève est capable de différencier les différentes familles des arts du cirque, le cirque traditionnel du cirque contemporain, de citer des spectacles, des troupes voire des artistes.



Champ d'apprentissage n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

Badminton : examen ponctuel obligatoire CAP

Principes de passation de l'épreuve

- Chaque candidat dispute **plusieurs matchs** contre des adversaires de **niveau proche** dans des **poules homogènes**. Les matchs se disputent en **deux sets gagnants de 11 points secs**. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Pour l'AFLP « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments évalués

- **AFLP 1** : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- **AFLP 2** : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.
- **AFLP 5** : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- **AFLP 6** : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.

Modalités

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP 5 et 6 avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

Remarque: Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

Situation de fin de séquence : 12 points

AFLP 1	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	7	L'élève se focalise uniquement sur le renvoi du volant.	L'élève construit le gain du point sur des volants favorables non provoqués.	L'élève cherche la mise en difficulté de son adversaire sur certains coups.	L'élève construit et gagne le point avec des trajectoires variées en longueur et/ou en largeur ou avec un coup accéléré.
		Gain des matchs 0 point ————— 1 point	Gain des matchs 1,5 point ————— 3 points	Gain des matchs 3,5 points ————— 5 points	Gain des matchs 5,5 points ————— 7 points

AFLP 2	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	5	<ul style="list-style-type: none"> Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. L'attaque : peu voire pas de trajectoire descendante, renvoi en hauteur. Défense inefficace. L'élève est souvent immobile, et dépassé sur les volants excentrés ou accélérés. 	<ul style="list-style-type: none"> Le service est assuré, au centre, en hauteur. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. L'élève défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur un volant accéléré. 	<ul style="list-style-type: none"> Le service est varié dans un paramètre (profondeur, hauteur, direction). L'attaque est assurée sur les volants faciles et variés en direction. La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève produit des services variés en hauteur, profondeur et en largeur. L'attaque est construite, puissante et/ou précise. La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives.
		0 point ————— 0,5 points	1 point ————— 2 points	2,5 points ————— 4 points	4,5 points ————— 5 points

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

AFLP 5	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Il s'engage très modérément et attend les consignes. 1 à 1.75 si /6 0.5 à 0.75 si /4 0 si /2	Il a besoin d'être guidé régulièrement par l'enseignant. 2 à 2.75 si /6 1 à 1.75 si /4 0.5 si sur 2	Il se prépare avec efficacité. Certains aspects sont encore réalisés sans approfondissement. 3 à 4 si /6 2 à 3 si sur 4 0.75 à 1.25 si /2	Il se prépare activement et spontanément de manière générale et spécifique. 5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2

AFLP 6	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.	L'élève pratique sans porter d'intérêt à la culture de référence de l'activité support. Le vocabulaire employé démontre une méconnaissance de l'activité.	L'élève est en mesure d'évoquer quelques éléments de la culture de référence de l'activité support. Le vocabulaire employé démontre une connaissance partielle de l'activité.	L'élève est en mesure d'explicitier ce qu'il réalise en utilisant le vocabulaire et les notions essentielles de l'activité support. 3 à 4 si /6 2 à 3 si sur 4 0.75 à 1.25 si /2	L'élève témoigne d'une culture élargie sur l'activité support et est en mesure d'explicitier les différences avec sa pratique scolaire. 5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2

1 à 1.75 si /6
0.5 à 0.75 si /4
0 si /2

2 à 2.75 si /6
1 à 1.75 si /4
0.5 si sur 2

Au cours de la séquence dans les échanges avec les élèves et lors des phases de verbalisation, l'enseignant identifie le degré atteint par l'élève sur ce registre de compétence afférent à la connaissance culturelle de l'activité support et à la capacité à la verbaliser.



Champ d'apprentissage n° 5 : Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir APSA :

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants. → Construire et stabiliser une motricité spécifique pour être efficace dans le suivi d'un thème d'entraînement en cohérence avec un mobile personnel de développement. → Mettre en lien des ressentis avec une charge de travail pour réguler cette charge de manière autonome.

Évaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les 4 suivants.

- Mobiliser différentes méthodes d'entraînement, analyser ses ressentis pour fonder ses choix.
- Coopérer et assurer les rôles sociaux pour aider au progrès individuel dans des conditions de sécurité.
- S'engager avec une intensité ciblée et persévérer dans l'effort pour envisager des progrès.
- Intégrer des conseils d'entraînement, de diététique, d'hygiène de vie pour se construire un mode de vie sain et une pratique raisonnée.

Champ d'apprentissage n° 5 : Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir APSA :

Nom établissement Jean Moulin 08500 Revin

Référentiel CAP

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 5

L'épreuve engage le candidat dans la mise en œuvre d'une méthode choisie parmi des propositions de l'enseignant en lien avec un thème d'entraînement motivé par un choix de projet qui peut être guidé par l'enseignant. - Cette mise en œuvre fait référence à un carnet d'entraînement qui identifie et organise des connaissances et des données individualisées. Elle est préparée en amont et/ou le jour de l'épreuve. Elle peut être régulée en cours de réalisation par l'élève selon des ressentis d'effort attendus et/ou de fatigue. - Les paramètres liés à la charge de travail (volume, durée, intensité, complexité, récupération, etc.) sont clairement identifiés et définis par l'élève dans une alternance temps de travail, temps de récupération et temps d'analyse. - L'évaluation de l'AFLP doit être favorisée par l'organisation et la durée de la séance d'évaluation.

Aussi, l'élève devra présenter une séquence d'entraînement d'environ 1heure rattaché à un thème (tonification, volume ou puissance) comprenant des exercices permettant de développer au moins quatre groupes musculaires différents.

AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 - Construire et stabiliser une motricité spécifique pour être efficace dans le suivi d'un thème d'entraînement en cohérence avec un mobile personnel de développement.</p> <p>Note sur 7 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève poursuit un thème d'entraînement sans mobile apparent. • Il ne maîtrise pas suffisamment les contenus techniques et sécuritaires pour produire une motricité efficace. <p>Nombre de séries ou répétitions aléatoire. Le rythme d'exécution ne correspond pas forcément au thème choisi, le placement est approximatif. Respiration inadaptée.</p> <p>0 point ----- 1 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève s'oriente sur un choix de thème sans savoir exprimer de mobile. • Il maîtrise partiellement les éléments techniques et sécuritaires permettant la réalisation de la séance <p>Placement correct au début du mouvement suivi d'une dégradation pendant l'exécution. Respiration aléatoire.</p> <p>1,5 point ----- 3 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève exprime son mobile pour orienter son choix de thème d'entraînement. • Il maîtrise globalement les éléments techniques et sécuritaires permettant la réalisation de la séance. <p>Placement et exécution adapté et sécuritaire. Rythme et respiration partiellement maîtrisés</p> <p>3,5 points ----- 5 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève explique le lien entre son mobile personnel et son choix de thème. • Il adopte une motricité sécuritaire au service d'un thème d'entraînement. <p>Respect du nombre de série, répétitions, rythme d'exécution et temps de récupération en fonction du thème choisi. La respiration, l'exécution sont placées et contrôlées.</p> <p>5,5 points ----- 7 points</p>

<p>AFLP 2 - Mettre en lien des ressentis avec une charge de travail pour réguler cette charge de manière autonome.</p>	<p>Il exprime difficilement ses ressentis. La régulation est inexistante pour permettre un réel engagement moteur. La charge est souvent trop lourde ou trop légère.</p>	<p>Il met difficilement en relation sa charge de travail avec des ressentis qui restent très généraux. L'engagement reste inégal et superficiel. Dégradation avec la fatigue sans adaptation de la charge.</p>	<p>Il met en relation sa charge de travail avec des ressentis qui se différencient et se précisent. L'élève utilise un paramètre pour réguler sa charge de travail pour être dans des zones d'effort ciblées.</p>	<p>En fonction des ressentis, la charge de travail est modulée grâce à plusieurs paramètres en restant en cohérence avec le thème choisi permettant un engagement moteur effectif et visible.</p>
<p>Note sur 5 points</p>	<p>0 point ----- 0.5 point</p>	<p>1 point ----- 2 points</p>	<p>2,5 points ----- 4 points</p>	<p>4,5 points ----- 5 points</p>

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls deux AFLP seront retenus par l'enseignant pour constituer cette partie de la note

AFLP évaluée	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 - Mobiliser différentes méthodes d'entraînement, analyser ses ressentis pour fonder ses choix.	<p>1 à 1.75 si /6 0.5 à 0.75 si /4 0 si /2</p> <p>Il se focalise sur la reproduction d'une méthode unique sans envisager d'autres expérimentations.</p>	<p>2 à 2.75 si /6 1 à 1.75 si /4 0.5 si /2</p> <p>Il ne tire pas profit de l'expérience des différentes méthodes proposées. La réalisation s'effectue par duplication, sans réflexion.</p>	<p>3 à 4 si /6 2 à 3 si /4 0.75 à 1.25 si /2</p> <p>Il effectue un choix de charge de travail en fonction de l'expérience vécue dans diverses méthodes.</p>	<p>5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2</p> <p>Il varie ses choix de méthodes en fonction de l'expérience qu'il en retire.</p>

AFLP évaluée	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 4 - Coopérer et assurer les rôles sociaux pour aider au progrès individuel dans des conditions de sécurité.	<p>1 à 1.75 si /6 0.5 à 0.75 si /4 0 si /2</p> <p>Il travaille seul et pour lui-même.</p>	<p>2 à 2.75 si /6 1 à 1.75 si /4 0.5 si /2</p> <p>Il assure son rôle de façon inconstante et/ou partielle.</p>	<p>3 à 4 si /6 2 à 3 si /4 0.75 à 1.25 si /2</p> <p>Il assure sérieusement les rôles qui lui sont confiés.</p>	<p>5 à 6 si /6 3.25 à 4 si /4 1.5 à 2 si /2</p> <p>Spontanément, l'élève est actif dans le « faire ensemble », il encourage, échange, conseille, pare avec fiabilité.</p>



Nom établissement Jean Moulin 08500 Revin
Référentiel CAP

CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 3 : « Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée »

APSA : Arts du cirque

Principes d'évaluation des Attendus de Fin de Lycée :

L'**A.F.L. 1** est évalué le jour du C.C.F.

Les **A.F.L. 2** et **3** s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement voire le jour de l'épreuve en s'appuyant sur les propositions des élèves ainsi que sur leur éventuel travail théorique.

L'**A.F.L. 2** évalue l'engagement de l'élève tout au long du cycle. Un affinement de cette notation peut être effectué le jour du C.C.F.

L' **A.F.L. 3** permet l'évaluation des élèves dans au moins deux rôles parmi trois (Spectateur-Critique / Metteur en Scène-Scénariste / Aide-Parade).

Barème et notation :

A.F.L. 1 sur **12 points** ((4 pts + 2 x 2 pts) + (4 pts))

A.F.L. 2 et 3 sur **8 points**.

La répartition des points est au choix des élèves :

- **A.F.L. 2** : 2 pts / **A.F.L. 3** : 6 pts
- **A.F.L. 2** : 4 pts / **A.F.L. 3** : 4 pts
- **A.F.L. 2** : 6 pts / **A.F.L. 3** : 2 pts

« S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition »

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve engage le candidat à présenter un numéro collectif en explorant les différentes grandes familles des arts du cirque (manipulations d'objets, jeux d'acteur, pratiques acrobatiques, équilibres, clownesque...) devant un public.

Le cadre de l'épreuve est défini par :

- le choix libre d'un thème (guidé par l'enseignant) ; qui comprend un environnement sonore, des costumes, des éléments scénographiques, des accessoires et objets, la mise en scène de personnages
- un espace scénique délimité lors des séances précédant l'évaluation ; bien souvent limité aux tapis au sol mais pouvant évoluer en fonction de l'originalité du numéro. Créer une mise en piste originale dans cet espace (disposition du matériel, installations d'un univers par la réappropriation d'objets, création d'accessoires...)
- une durée de numéro comprise entre 3 et 6 minutes
- des troupes de 3 à 5 candidats (duos possibles)
- la troupe a un nom et le numéro a un titre

Les projets de composition sont présentés avant l'épreuve par les élèves. Le contexte de l'épreuve peut prévoir deux passages au choix de l'élève avec un temps intermédiaire de concertation et/ou de régulation si le temps le permet.

L'image vidéo peut être un outil qui aide à la concertation et l'évaluation des A.F.L. 2 et 3 pendant le cycle.

Le public est exclusivement constitué du jury et des autres candidats.

Eléments d'évaluation						
	Points	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour interpréter :	4	Engagement corporel (individuel)	Engagement corporel timide. Eléments proposés simples, peu de maîtrise. Pas de prise de risque. 0-0,75 pt	Engagement corporel inégal. Enchaînement simple des éléments proposés. Prise de risque faible ou excessive. 1-1,75 pt	Engagement corporel au service du numéro. Recherche de l'originalité. Prise de risque calculée mais pas toujours maîtrisée. 2-3 pts	Engagement corporel maîtrisé pour interpréter. L'élève construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes. La prise de risque est anticipée. 3,25-4 pts
	2	Qualité de réalisation (Collective)	Réalisations brouillonnes, préparation approximative. 0-0,25 pt	Quelques imprécisions dans la réalisation. 0,5-0,75 pt	Maîtrise des éléments proposés. 1-1,5 pt	Réalisations complexes et/ou originales. 2 pts
	2	Présence du circassien (Individuelle)	Présence et concentration faibles. Regard bas, fuyant. 0-0,25 pt	Présence intermittente. Regard pas toujours placé. 0,5-0,75 pt	Présence impliquée. Regard placé, devant, dans le public, sur les autres. 1-1,5 pt	Présence engagée. Quelques moments forts de rencontre avec le public. Regard posé et intentionnel. 2 pts
Composer et développer un propos artistique Inventivité	4	Création collective Ecriture du numéro (Collective)	Propos absent, récité, confus. Projet sans fil conducteur. Présentation majoritairement frontale, statique. Titre plaqué, étranger au spectacle. 0-1 pt	Propos inégal récité. Fil conducteur du projet intermittent. Inventivité naissante. Présentation parfois orientée. Le titre flou, qui peut avoir un lien avec le spectacle. 1,25-1,75 pt	Propos lisible. Projet organisé. Numéro structuré dans l'espace et le temps. Inventivité riche. Utilisation de procédés de composition. Le titre éclaire et initie le spectateur. 2-3 pts	Propos épuré, projet structuré et approfondi. Numéro original. Inventivité affirmée. Utilisations de l'ensemble des éléments scénographiques. Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens. 3,25-4 pts

A.F.L. 2 : « Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
de 0 à 0,25 (si sur 2) de 0 à 0,75 (si sur 4) de 0 à 1,25 (si sur 6)	de 0,5 à 0,75 (si sur 2) de 1 à 1,75 (si sur 4) de 1,5 à 2,75 (si sur 6)	de 1 à 1,25 (si sur 2) de 2 à 2,75 (si sur 4) de 3 à 4,25 (si sur 6)	de 1,5 à 2 (si sur 2) de 3 à 4 (si sur 4) de 4,5 à 6 (si sur 6)
Engagement intermittent ou absent dans les phases de préparation/ recherche/ répétitions du numéro. Travail individuel et/ou de groupe inopérant, improductif. Peu d'attention aux autres.	Engagement modéré dans les phases de préparation/ recherche/répétitions du numéro. Travail individuel et/ou de groupe irrégulier, parfois opérant. Adhère au groupe.	Engagement impliqué dans les phases de préparation/ recherche/répétitions du numéro. Travail individuel et/ou de groupe qui développe et précise la composition. Coopère dans le groupe.	Engagement soutenu dans les phases de préparation/ recherche/répétitions du numéro. Travail individuel et/ou de groupe qui enrichit et valorise les points forts. Apporte une plus-value au groupe.

A.F.L. 3 : Choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective. »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
de 0 à 0,25 (si sur 2) de 0 à 0,75 (si sur 4) de 0 à 1,25 (si sur 6)	de 0,5 à 0,75 (si sur 2) de 1 à 1,75 (si sur 4) de 1,5 à 2,75 (si sur 6)	de 1 à 1,25 (si sur 2) de 2 à 2,75 (si sur 4) de 3 à 4,25 (si sur 6)	de 1,5 à 2 (si sur 2) de 3 à 4 (si sur 4) de 4,5 à 6 (si sur 6)
L'élève ne s'engage pas dans les rôles choisis. Il contribue peu au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec efficacité. Il favorise le fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec efficacité et aide les autres élèves dans la tenue de leur rôle. Il est un acteur essentiel pour le fonctionnement du collectif.



CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 3 : « Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée »

APSA : Acrosport

Repères d'évaluation de l'AFL1 « « S'engager pour composer et réaliser un enchaînement à visée esthétique ou acrobatique destiné à être jugé, en combinant des formes corporelles codifiées » et « S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition. »

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve engage le candidat à présenter le projet d'un enchaînement collectif devant un public.

Le cadre de l'épreuve est défini par :

- espace de pratique délimité durant les séances qui précèdent l'évaluation
- une durée comprise entre 1'30 et 2'30
- un environnement sonore et des tenues (possibilités d'accessoires)
- groupe de 3 à 6 élèves
- au moins 3 types de formations (duos, trios, quatuors...) ainsi que la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatie (plus haut, plus renversé, plus dynamique) et l'artistique (effets visuels en jouant sur l'espace, le temps et l'énergie)
- une fiche type qui comporte l'organisation du projet (figures dans l'ordre d'apparition, difficultés, répartition des rôles) ainsi qu'un début identifiable - des figures statiques et dynamiques, des éléments acrobatiques (roulade, roue, salto...) ou gymniques (saut, pirouette...) ou des liaisons pouvant comprendre des éléments acrobatiques, gymniques et/ou chorégraphiques entre chaque figure - une fin identifiable.
- chaque candidat est évalué sur 4 figures **au minimum, une moyenne sera réalisée sur l'ensemble des figures présentées (en terme de maîtrise et de difficulté)**, répartition des rôles au choix (voltigeur ou porteur) mais également sur le rôle de juge ou de spectateur

Les projets de composition sont présentés avant l'épreuve par les élèves. Le contexte de l'épreuve peut prévoir deux passages au choix de l'élève. L'image vidéo peut être un outil qui aide à la concertation de la composition.

Le public peut être issu de la classe, du groupe ou élargi à la communauté éducative de l'établissement.

Pour les figures et les éléments : A=1 point B=2 points C= 3,5 D=4

Pour l'AFL3 des fiches d'observation pour les 4 rôles seront utilisées

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour composer et réaliser un enchaînement à visée esthétique ou acrobatique destiné à être jugé, en combinant des formes corporelles codifiées				
Réaliser et maîtriser des formes corporelles de plus en plus complexes techniquement Sur 4 points	De 0 à 1 pts Exécution aléatoire Mouvements hésitants Réceptions lourdes au sol. Formes corporelles inadéquates aux ressources, fautes, chutes.	De 1,25 à 1.75 pts Exécution globalement maîtrisée Mouvements et réceptions souvent maîtrisés. Formes corporelles plutôt appropriées aux ressources avec des déséquilibres, des manques de contrôle.	De 2 à 3 Exécution maîtrisée et stabilisée Mouvements fluides Réceptions légères. Formes corporelles adaptées aux ressources, actions coordonnées.	De 3,25 à 4 pts Exécution dominée Mouvements conduits, contrôlés, rythmés (le porteur devient le seul pareur) Formes corporelles optimisées par rapport aux ressources, actions combinées.
Moyenne de la valeur des figures A= 1 B= 2 C=3,5 D=4 Sur 4 points	0 à 1	1,25 à 1.75	2 à 3	3,25-4

<p>Composer et présenter un enchaînement à visée esthétique/ acrobatique</p>	<p>De 0 à 1 pts Enchaînement morcelé Espace exploité non exploité. Le monde sonore non adapté. Des temps morts, des élèves inactifs. Déplacements exclusivement gymniques. Liaisons peu variées ou inexistantes. Présentation désordonnée. Attitude déconcentrée.</p>	<p>De 1,25 à 1.75 pts Enchaînement juxtaposé, uniforme Espace exploité mais pas dans sa totalité. Synchronisation avec le monde sonore, quelques décalages parfois. Déplacements variés (gymniques et/ou chorégraphiques) mais limités. Quelques liaisons. Présentation parasitée. Attitude neutre.</p>	<p>De 2 à 3 pts Enchaînement organisé Espace exploité dans son ensemble. Synchronisation avec le monde sonore. Déplacements variés et rythmés (gymniques et/ou chorégraphiques). Liaisons variées. Présentation soignée. Attitude concentrée.</p>	<p>De 3,25 à 4 pts Enchaînement rythmé, optimisé Scénario lisible et utilisable pour les juges. Espace exploité de façon originale (dissymétrie, aérien plus présent...). Joue avec l'univers musical, les accents. Déplacements et liaisons originales. Attitude engagée.</p>
------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Repères d'évaluation de l'AFL 2 « Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions. »

Degré 1 0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)	Degré 2 0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)	Degré 3 1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	Degré 4 2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
<p>*Engagement intermittent ou absent dans les phases de préparation/ recherche/répétitions du projet.</p> <p>*Travail individuel et/ou de groupe inopérant, improductif.</p> <p>*Peu d'attention aux autres.</p>	<p>*Engagement modéré dans les phases de préparation/recherche/répétitions du projet.</p> <p>*Travail individuel et/ou de groupe irrégulier, parfois opérant.</p> <p>*Adhère au groupe.</p>	<p>*Engagement impliqué dans les phases de préparation/recherche/répétitions du projet.</p> <p>*Travail individuel et/ou de groupe qui développe et précise la composition.</p> <p>*Coopère dans le groupe.</p>	<p>*Engagement soutenu dans les phases de préparation/recherche/répétitions du projet.</p> <p>*Travail individuel et/ou de groupe qui enrichit et valorise les points forts.</p> <p>*Apporte une plus-value au groupe.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL 3 « Choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective. » L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (spectateur, juge, aide, parade, chorégraphe).

Degré 1 0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)	Degré 2 0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)	Degré 3 1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	Degré 4 2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
Appréciation – Jugement			
<p>Inexistant</p> <p>Ne remplit pas son rôle</p> <p>Ne comprend pas son rôle</p>	<p>Partiel</p> <p>Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés.</p> <p>Identifie de façon approximative les fautes d'exécution</p>	<p>Global</p> <p>Capable de situer la prestation du groupe dans un niveau. Repère la plupart des éléments exécutés</p>	<p>Explicatif</p> <p>Situe la prestation du groupe dans un niveau et est capable de justifier et expliquer son jugement précisément.</p>
Spectateur			

<p>Inexistant</p> <p>Ne remplit pas son rôle</p> <p>Ne comprend pas son rôle</p>	<p>Partiel</p> <p>Prélève des indicateurs, reste sur une perception globale. Décrit la présentation. Reste sur une vision globale de la production.</p>	<p>Global</p> <p>Explique la construction de l'enchaînement présenté et certains temps forts.</p>	<p>Explicatif</p> <p>Repère les images données et les procédés de composition en rapport avec le propos et l'univers. Argumente ce qu'il voit.</p>
Chorégraphe			
<p>Inexistant</p> <p>Ne participe pas à l'élaboration de la chorégraphie</p>	<p>Partiel</p> <p>Participe succinctement à l'élaboration de la chorégraphie</p>	<p>Global</p> <p>L'élève est à l'origine des principaux choix de la chorégraphie</p>	<p>Pertinent</p> <p>L'élève explique ses choix chorégraphiques avec précision.</p>
Aide-Parade			
<p>Élève passif</p> <p>Aide inefficace, contraire au mouvement</p>	<p>Aide partielle ou exagérée</p> <p>L'élève n'arrive pas à doser son intervention.</p>	<p>Aide-parade global</p> <p>Les principaux gestes sécuritaires sont intégrés</p>	<p>Aide-parade adapté</p> <p>L'élève anticipe le danger et agit avec pertinence dans l'action.</p>



CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA : Basketball

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Match à 5 contre 5, sur un terrain de taille officiel, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré (équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein).
 Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Lors de chaque rencontre, chaque équipe bénéficie d'un « temps mort » d'une minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. De plus, une période de réflexion est mise en place entre deux séquences de jeu. Pour chaque rencontre, une feuille de match sera établie précisant le rôle de chaque élève (meneur, intérieur, ailier) ainsi que le type d'organisation collective privilégié (défense individuelle ou en zone...). Les équipes qui ne jouent pas ont la charge d'assurer l'arbitrage et la tenue de la table de marque.
 Les règles essentielles sont celles du Basketball. Elles sont appliquées par un arbitre.
 L'élève devra également choisir et assumer deux autres rôles (partenaire de travail, arbitre ou coach), pour permettre l'évaluation de son AFL 3.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1 : « Joueur passif »	Degré 2 : « Joueur intermittent »	Degré 3 : « Joueur charnière »	Degré 4 : « Joueur ressource »
	Joueur au volume de jeu et à l'impact sur son équipe très faible	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu	Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.
Produire/8 S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	0,5 à 1,5 En attaque: Élève jouant principalement en réaction. Se contente de faire des passes, dribble peu et de façon non contrôlée, tir peu efficace et peu fréquent En défense: souvent en retard et ne défend que lorsque son adversaire est porteur de balle L'élève perd l'ensemble de ses matchs.	2 à 3,5 En attaque: NPB Joueur cherchant à se démarquer de façon stéréotypée... PB joueur qui est maîtrise quelques techniques (passe ou dribble vers l'avant) mais jouant toujours dans le même registre. Tir quant il est démarqué avec une efficacité limitée En défense : joueur concerné qui suit son adversaire direct. Capable de se placer sur une défense de zone simple. L'élève perd la majorité de ses matchs.	4 à 6 En attaque: NPB joueur se démarquant au bon moment principalement dans la direction du panier avec des démarquages simples PB joueur capable de dribbler vers le panier, réalise des passes efficaces, efficace sur des tirs proches du panier (double pas et tir à mi-distance) En défense : joueur capable de gagner des duels, transitions attaque -défense rapide L'élève gagne la majorité de ses matchs	6,5 à 8 En attaque : NPB joueur capable de se démarquer de différentes façons (changement de rythmes, directions, enroule son défenseur...) et dans différents secteurs du terrain (poste haut, poste bas, soutien....) Utilise la triple menace Capable de réaliser des passes courtes et longues. Dribble vers le panier et aussi pour temporiser... utilise les différentes formes de tir (double pas, suspension, mi-distance...) En défense: capable de défendre en zone comme en individuelle, capable de glisser et de venir en aide L'élève gagne l'ensemble de ses matchs

<p>Analyser /4</p> <p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p>	<p>0,5 à 1</p> <p>Jeu stéréotypé et principalement en réaction. Eleve subissant le rapport de force</p>	<p>1,25 à 1.75</p> <p>Un projet est identifié correspondant aux forces de l'élève mais sans capacité d'adaptation à l'adversaire.</p>	<p>2 à 3</p> <p>Capable d'adapter sa stratégie en fonction de l'adversaire sans toutefois renverser le rapport de force.</p>	<p>3,25 à 4</p> <p>Stratégie pertinente en fonction de l'adversaire et évolutive en cours de match. Identifie les moments forts et les moments faibles adaptant ainsi le rythme à la situation.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

<p align="center">Degré 1 :</p> <p align="center">Entraînement inadapté</p> <p align="center">0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 2 :</p> <p align="center">Entraînement partiellement adapté</p> <p align="center">0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 3 :</p> <p align="center">Entraînement adapté</p> <p align="center"><u>1 (si sur 2)</u> <u>2 à 3 (si sur 4)</u> 3 à 4,5 (si sur 6)</p>	<p align="center">Degré 4 :</p> <p align="center">Entraînement optimisé</p> <p align="center"><u>2 (si sur 2)</u> <u>3,25 à 4 (si sur 4)</u> 5 à 6 (si sur 6)</p>
<p>*S'engage peu dans les séances.</p> <p>*Rarement présent pendant le cycle.</p> <p>*Notion de projet collectif absente.</p> <p>*L'élève participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>*S'engage dans les exercices selon ses appétences.</p> <p>*Tient peu compte de son équipe.</p> <p>*L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>*S'engage avec régularité dans les différents exercices.</p> <p>*L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler.</p>	<p>*S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances.</p> <p>*Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle.</p> <p>*L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3 : «Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. *Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif. *Son implication n'est pas spontanée mais nécessite la demande de l'enseignant</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. *Il participe au fonctionnement du Collectif. Les décisions ne sont pas franches...</p>	<p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. *Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.</p>	<p>2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>*L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. *Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif</p>

Arbitrage

Arbitrage Subi	Arbitrage Connu	Arbitrage Appliqué	Arbitrage Maîtrisé
<p>*Ne siffle que les sorties sans communiquer et n'utilise pas la gestuelle. *Fait respecter la règle des 5 secondes. *Siffle timidement. Placement: loin de l'action.</p>	<p>*L'élève connaît et reconnaît certaines fautes (reprise de dribble, contact) de bonne foi mais commet des erreurs. *Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. Siffle trop vite. *Placement: parfois éloigné de l'action de jeu.</p>	<p>Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. Connaît et fait appliquer la règle du contact et du marché. Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps. Placement : proche de l'action.</p>	<p>Maîtrise le règlement et les cas particuliers (retour en zone...) Placement : proche de l'action et communique avec les joueurs.</p>

Coaching

Le spectateur	L'observateur	Le conseiller	Le coach
<p>L'élève tient peu compte des observations demandées. Il participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>L'élève observe certains éléments du jeu. Il essaie avec son ressenti de participer aux décisions sur le plan du jeu à mettre en place, pour faire basculer le rapport de force. Son analyse manque d'objectivité et de clarté.</p>	<p>L'élève analyse et conseille en donnant un avis pertinent sur les éléments du jeu qui ont permis à son équipe de prendre ou de reprendre l'avantage. L'analyse repose sur des critères observables et quantifiables.</p>	<p>L'élève conduit et anime les différentes phases de concertation (avant pendant et après les rencontres) avec des arguments avérés quant à l'analyse des rapports de force (statistiques points forts et points faibles). Apprécie la mise en place de ses propositions en temps réel et en tire un bilan.</p>

Partenaire de travail

L'individualiste	Le binôme	Le partenaire	Le relais-professeur
<p>Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.</p>	<p>Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.</p>	<p>S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement: renvoie les ballons afin que son partenaire puisse travailler avec efficacité.</p>	<p>Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Encourage et répète les consignes données par le professeur.</p>



CHAMP D'APPRENTISSAGE n°2 :

« Adapter son déplacement à des environnements variés ou incertains »

APSA : Sauvetage

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un Contexte incertain »

L'épreuve engage le candidat sur un deux cent mètres nage libre avec 8 obstacles, suivi d'une minute de rétro pédalage avec un mannequin taille adulte ou enfant. L'élève devra annoncé un projet de temps (200m), du nombre d'obstacles ainsi que de la distance et du type de mannequin pour le rétro pédalage.

La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation (variété des obstacles, distance inter-obstacles, profondeur des obstacles). Deux types d'obstacles sont prévus : un tapis de deux mètres de long et un cerceau immergé à environ deux mètres de profondeur.tacle
Le mannequin sera immergé à environ deux mètres de profondeur.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Produire/8 Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire</p>	<p>0,5 à 1,5</p> <p>7'15 et + (G) 8'00 et + (F) 0,5 pt 6'45 (G) 7'30 (F) 1,5 pts</p> <p>Dépassement de temps (plus de 5'') ou arrêt avant la fin du retour Dist<10m 0pt</p> <p>Aucun dépassement de tps, mannequin enfant entre 10m et 15 m ou adulte 10m. 1,5 pts</p> <p>Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.</p> <p>Projet temps de 1,08 fois le temps réel: 1 pt Projet temps supérieur à 1,08 : 0pt</p> <p>1 obstacle : 1 pt 0 obstacle: 0 pt</p>	<p>2 à 3,5</p> <p>6'15 (G) 7'00 (F) 2 pts 5'45 (G) 6'30 (F) 2,5 pts 5'30 (G) 6'15 (F) 3,5 pts</p> <p>Mannequin enfant : 15m<dist<20m Mannequin adulte : 10m<dist<15m 2 pts Mannequin enfant 20m et + adulte 15m 3,5 pts</p> <p>Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées</p> <p>Projet temps de 1,06 fois le temps réel : 3 pts Projet temps de 1,07 fois le temps réel: 2 pts</p> <p>2 obstacles : 2 pts 3 obstacles : 3 pts</p>	<p>4 à 6</p> <p>5'15 (G) 6'00 (F) 4 pts 5'00 (G) 5'45 (F) 4,5 pts 4'45 (G) 5'30 (F) 5 stp 4'30 (G) 5'15 (F) 6 pts</p> <p>Mannequin adulte : 20m 4pts 25m 5pts entre 25 et 30m 6 pts</p> <p>Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.</p> <p>Projet temps de 1,05 fois le temps réel: 4pts Projet temps de 1,04 fois le temps réel : 5 pts Projet temps de 1,03 fois le temps réel : 6pts</p> <p>4 obstacles : 4 pts 5 obstacles : 5 pts 6 obstacles : 6 pts</p>	<p>6,5 à 8</p> <p>4'15 (G) 5'00 (F) 6,5 pts 4'00 (G) 4'45 (F) 7 pts 3'45 et - (G) 4'30 et - (F) 8 pts</p> <p>Mannequin adulte: 30m 6,5 pts 35m 7pts 40m 8pts</p> <p>Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.</p> <p>Projet temps de 1,02 fois le temps réel . 7pts Projet temps conforme ou 1,01 temps réel 8pts</p> <p>7 obstacles : 7 pts 8 obstacles : 8 pts</p>

Lycée Jean Moulin 08500 Revin

Analyser /4	0,5 à 1 Le projet diffère totalement 0 pt Le projet diffère peu mais dans les 3 critères 1,5 pts	1,25 à 1.75 Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3	2 à 3 Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3	3,25 à 4 Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p> <p>Travail peu sérieux</p> <p>Élève qui a besoin de rappel systématique pour se mettre au travail, n.a pas de projets d'entraînement...</p> <p>Manque d'assiduité</p> <p>L'élève n'utilise pas le recueil de données fournit par l'enseignant.</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>Travail irrégulier</p> <p>Gestion de l'effort (intensité, répétition et répartition) peu appropriée aux caractéristiques du milieu et au projet.</p> <p>L'élève identifie quelques éléments repérables de sa prestation, individuelle ou collective, les effets de certains choix, sans en retirer d'éléments de régulation ou de progrès.</p> <p>L'élève utilise le recueil de données fournit par l'enseignant mais n'engendre aucune modification</p>	<p><u>1 (si sur 2)</u> <u>2 à 3 (si sur 4)</u> 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>Gestion des efforts (intensité, répétition et répartition) appropriée par rapport aux caractéristiques du milieu et du projet de déplacement.</p> <p>L'élève analyse ses prestations et les effets de ses choix, dans un cadre individuel ou collectif. Il cible certains éléments de régulation ou de progrès à court terme et organise sa pratique en conséquence</p> <p>L'élève utilise le recueil de données fournit par l'enseignant et témoigne d'une volonté de les utiliser.</p>	<p><u>2 (si sur 2)</u> <u>3,25 à 4 (si sur 4)</u> 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>Gestion appropriée et régulation permanente des efforts par rapport aux caractéristiques du milieu et du projet de déplacement.</p> <p>L'élève analyse régulièrement ses prestations et ses choix, individuels ou collectifs, et se fixe des objectifs concrets pour progresser à court et moyen terme.</p> <p>L'élève utilise et analyse de manière pertinente le recueil de données fournit par l'enseignant.</p>

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p> <p>Approximation dans la mise en œuvre des consignes et des rôles essentiels liés à la sécurisation individuelle et collective de la pratique. L'élève est centré sur sa propre pratique. Ne respecte pas le sens dans les couloirs de nage; n'assure pas sérieusement le chronomètre, ne joue pas le jeu en tant qu'aide au remorquage</p>	<p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p> <p>Application des consignes et tenue des rôles essentiels liés à la sécurisation individuelle et collective de la pratique, mais la mise en œuvre peut manquer de réactivité ou d'assurance. L'élève adhère aux conditions d'organisation. Accepte les différents rôles.</p>	<p><u>1 (si sur 2)</u> <u>2 à 3 (si sur 4)</u> 3 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>Maitrise des éléments et tenue efficace des rôles nécessaires à la sécurité individuelle et collective, dans des situations variées. L'élève coopère et s'implique dans les analyses et prises de décisions collectives.</p>	<p><u>2 (si sur 2)</u> <u>3,25 à 4 (si sur 4)</u> 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>Maitrise des éléments, des rôles et conditions nécessaires à la sécurité individuelle et collective. Aide aux apprentissages des autres élèves. L'élève apprécie et s'adapte aux ressources des partenaires dans les analyses et prises de décision collectives</p>



CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA: Badminton

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principe d'élaboration de l'épreuve

Les matchs se jouent en deux sets de 11 pts. Les règles essentielles sont celles du badminton.
Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.

Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1) : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1ère étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points.
« La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés.
« Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs.
Là aussi, l'échelle de pts à attribuer est déterminée par le niveau de jeu identifié du candidat(e).

(1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).
(2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces) Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note.

Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Niveau A 0,5 à 1	Niveau B 1 à 1,5	Niveau C 2 à 3	Niveau D 3,5 à 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu /4	<ul style="list-style-type: none"> *Jeu uniquement dans l'axe central, le but est de faire passer le volant de l'autre côté du filet. *Rate souvent le volant. *Prise de raquette avec doigt sur le manche et jeu à l'amble. *Attend que le volant soit en dessous des épaules pour le frapper alors qu'un jeu main haute était possible. *Peu ou pas de déplacement. *Déplacements éventuels se traduisant par un déséquilibre. 	<ul style="list-style-type: none"> *Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. *Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant. *Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. *Les actions de déplacement – frappe-replacement sont juxtaposées. *Le replacement est souvent en retard ou parfois absent. *Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). *La prise de raquette est inadaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> *Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. *Utilise un coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture. *Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. *Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. *Se replace sans attendre vers le centre du terrain. *Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi-court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. *La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle) 	<ul style="list-style-type: none"> *Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. *Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange. Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse. *Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. *Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique). *La prise de raquette universelle est systématisée. *Adapte parfois sa prise en revers

Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel /4	Évolution du score entre les 2 sets				Niveau A	Niveau B	Niveau C	Niveau D	
	Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B, C ou D). La note globale sur 4 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.								
	Cas 6	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set				2,5	3	3,5	4
	Cas 5	Gagne les 2 sets avec dans le 2ème set un écart de pts inférieur ou égal à celui du 1er set				2,25	2,75	3,25	3,75
	Cas 4	Gagne le second set après avoir perdu le 1er				2	2,5	3	3,5
	Cas 3	Perd le second set après avoir gagné le 1er				1,75	2,25	2,75	3,25
	Cas 2	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts sur le second set.				1,5	2	2,5	3
Cas 1	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set				1,25	1,75	2,25	2,75	
Gain des matchs /4	Chaque candidat obtient entre 0 et 1 pts en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.								
	Classement général par sexe: 4 points (le premier quart du tableau de résultat est le niveau le plus faible)								
	0 à 1	1,25 à 2	2,25 à 3	3,25 à 4					
Premier quart du tableau fille ou garçon	Deuxième quart du tableau fille ou garçon	Troisième quart du tableau fille ou garçon	Quatrième quart du tableau fille ou garçon						

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Modalités : Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence d'apprentissage et affiné le jour du CCF.

<p>Degré 1 0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p>	<p>Degré 2 1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)</p>	<p>Degré 3 1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)</p>	<p>Degré 4 2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p>
<p>Entraînement inadapté</p> <ul style="list-style-type: none"> *S'engage peu dans les séances. * Rarement présent pendant le cycle. *Ne s'échauffe pas ou peu *N'installe pas ou peu le matériel 	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <ul style="list-style-type: none"> *S'engage dans les exercices selon ses appétences. *Tient peu compte des consignes de l'enseignant ou les transformant. *S'échauffe en suivant les consignes de l'enseignant mais avec peu d'amplitude. *Rechigne à installer le matériel 	<p>Entraînement adapté</p> <ul style="list-style-type: none"> *S'engage avec assiduité dans les différents exercices. *L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son adversaire, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler. *Echauffement assidu et pertinent * Installe et range le matériel 	<p>Entraînement optimisé</p> <ul style="list-style-type: none"> *S'engage de manière soutenue et intéressé lors de la totalité des séances. *Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle. *L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son/ses adversaire(s) de niveau proche, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique. * Echauffement pertinent en autonomie. *Installe et range le matériel en autonomie.

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins 1 rôle qu'il a choisi (partenaire d'entraînement, arbitre).

Modalités : L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (auto-arbitrage, coaching et partenaire de travail).			
Degré 1 0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)	Degré 2 1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)	Degré 3 1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)	Degré 4 2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
Arbitrage			
<p style="text-align: center;">Arbitrage Subi</p> <ul style="list-style-type: none"> *Distrait et tenue du score aléatoire * Placement: aléatoire, assis, du côté d'un joueur * Peu concerné par le rôle d'arbitre. * Ne connaît pas les limites du terrains ni les règles au service. 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Connu</p> <ul style="list-style-type: none"> *L'élève connaît et reconnaît certaines fautes de bonne foi mais commet des erreurs. *Connait les limites du terrain et les différentes lignes au sol. * A du mal à annoncer le score à voix haute *Placement: assis au sol prêt du filet * Ne remplit aucune fiche. * Réalise le tirage au sort mais ne connaît pas les choix qui s'offre aux joueurs 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Appliqué</p> <ul style="list-style-type: none"> *Connait les limites du terrain et les différentes lignes au sol. *Connait et fait appliquer les règles aux services * Rempli une fiche de score et/ou de poule mais avec parfois des erreurs. *Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps. *Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci. Debout au niveau du sol. *Annonce le score à voix haute en commençant par le score du serveur. * Réalise le tirage au sort et connaît les choix possibles pour les joueurs. 	<p style="text-align: center;">Arbitrage Maîtrisé</p> <ul style="list-style-type: none"> *Maîtrise le règlement et les cas particuliers et les fait appliquer. * Gère le début de la rencontre (Toss...) *Sait remplir une feuille de score et de poule * Annonce à voix haute (en plus du score) les volants "let", "in", "out"... *Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci, en hauteur.
Partenaire de travail			
<p style="text-align: center;">L'individualiste</p> <ul style="list-style-type: none"> *Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice. 	<p style="text-align: center;">Le binôme</p> <ul style="list-style-type: none"> *Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. 	<p style="text-align: center;">Le partenaire</p> <ul style="list-style-type: none"> *S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants afin que son partenaire puisse travailler avec efficacité. * Conseil son partenaire sur des critères qu'il maîtrise dans leur réalisation. 	<p style="text-align: center;">Le relais-professeur</p> <ul style="list-style-type: none"> *Quel que soit l'exercice, adapte le renvoie des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité le but de l'exercice. *Encourage et répète les consignes données par le professeur.



CHAMP D'APPRENTISSAGE n°1 : « Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée »

APSA : Demi-Fond

Principe d'élaboration de l'épreuve

Les candidats réalisent 3 courses (C1, C2, C3) de 500 mètres (récupération de 10 minutes maximum entre chaque 500 mètres) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 mètres à chaque course.

L'AFL1 va être évalué grâce au temps cumulé des 3 courses, la meilleure des 3 courses et l'efficacité technique. Une moyenne sera réalisée entre les trois composantes de cet AFL pour obtenir une note sur 12 points.

L'AFL2 permettra l'évaluation de l'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort (de 2 à 6 points). L'élève devra également assumer deux autres rôles : juge (starter, chronométreur, collecteur de données, ...) et partenaire de travail, qui permettront l'évaluation de l'AFL3 (de 2 à 6 points).

A noter que l'évaluation de l'AFL1 se réalise uniquement lors du contrôle terminal alors que l'évaluation des AFL 2 et 3 se déroulent tout au long du cycle et peut être affinée lors du contrôle terminal.

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. »

Éléments à évaluer		Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4							
Temps cumulé des 3 courses /4pts	Temps cumulé Garçons	7' 09	7' 02	6' 55	6' 48	6' 41	6' 34	6' 27	6' 20	6' 13	6' 06	5' 59	5' 52	5' 45	5' 38	5' 31	5' 24	5' 17	5' 10	4' 03	4' 56	4' 49	4' 42	4' 35	4' 28	4' 21	
	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	
	Temps cumulé Filles	8' 58	8' 49	8' 40	8' 31	8' 22	8' 13	8' 04	7' 55	7' 46	7' 37	7' 28	7' 19	7' 10	7' 01	6' 52	6' 43	6' 34	6' 25	6' 16	6' 07	5' 58	5' 49	5' 40	5' 31	5' 22	
Performance maximale /4pts	Meilleure course sur 2 points	Meilleure course Garçons	2' 15	2' 13	2' 11	2' 09	2' 07	2' 05	2' 03	2' 01	1' 59	1' 57	1' 55	1' 53	1' 50	1' 47	1' 45	1' 43	1' 41	1' 38	1' 36	1' 34	1' 32	1' 29	1' 27	1' 25	1' 23
		Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
	Meilleure course Filles	2' 54	2' 51	2' 48	2' 45	2' 42	2' 39	2' 36	2' 33	2' 30	2' 27	2' 24	2' 21	2' 18	2' 15	2' 12	2' 09	2' 06	2' 03	2'	1' 57	1' 54	1' 51	1' 48	1' 47	1' 44	
	VMA en km/h sur 2 points	Garçons					0	0,5	1,1	1,7	2,3	2,9	3,5	4,1	4,7	5,3	5,9	6,5	7,1	7,7	8,3	8,9	9,5	10,1	10,7	11,3	12
VMA	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5	18		
Filles		0	0,5	1,1	1,7	2,3	2,9	3,5	4,1	4,7	5,3	5,9	6,5	7,1	7,7	8,3	8,9	9,5	10,1	10,7	11,3	12					

	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
		L'efficacité technique /4pts	Un manque de vitesse qui nuit à la coordination des actions propulsives L'élève crée peu de vitesse et peine à la conserver. Les actions propulsives sont juxtaposées, non coordonnées et ralentissent. Le haut du corps n'accompagne pas le mouvement. Une respiration qui freine ou même stoppe la progression (point de côté).							Une vitesse qui nuit à la continuité des actions propulsives L'élève crée de la vitesse mais la conserve difficilement. Les actions propulsives sont étriquées et incomplètes. Le haut du corps sert le mouvement mais le balancier reste irrégulier. Une respiration irrégulière qui est un facteur limitant la progression.							Une vitesse utile contrôlée, qui sert la coordination des actions propulsives L'élève crée sa vitesse utile et la conserve. Les actions propulsives sont coordonnées et continues. Le haut du corps participe pleinement au mouvement. Une respiration régulière qui peut se déliter en fin de course.							Une vitesse maximale utile qui sert la continuité des actions propulsives L'élève crée et conserve sa vitesse maximale utile. Les actions propulsives sont coordonnées, complètes et orientées. Une respiration stable et régulière qui donne un « tempo » à la course.		
% de VMA	<65		65	70	75	80	85	88	90	92	94	96	98	100	101	102	103	104	105	105	106	107	108	109	110	

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour réaliser une performance. »

Modalités : Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence d'apprentissage et affiné le jour du CCF. Ce positionnement peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement ou tout autre recueil de données.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté 0 à 0,5 (si sur 2) 0 à 1 (si sur 4) 0 à 1,75 (si sur 6)	Entraînement partiellement adapté 0,5 à 0,75 (si sur 2) 1,25 à 1,75 (si sur 4) 2 à 2,75 (si sur 6)	Entraînement adapté 1 à 1,5 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	Entraînement optimisé 2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
S'engage peu dans les séances. Rarement présent pendant le cycle. Performances stables sur 1/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations inexistantes. Échauffement et récupération aléatoires. Élève isolé.	S'engage dans les exercices selon ses appétences. Performances stables sur 1/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations à l'aide de repères externes simples. Échauffement et récupération stéréotypées. Élève suiveur.	S'engage avec régularité dans les différents exercices (jeux, tests, ...). Performances stables sur 2/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations en adéquation avec ses ressources. Échauffement et récupération adaptées à l'effort. Élève acteur.	S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances. Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle. Performances stables sur 3/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations ciblées pour soi et pour les autres. Échauffement et récupération adaptées à l'effort et à soi. Élève moteur/leader

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

Modalités : L'élève est évalué dans deux rôles différents, juge (chronométreur, starter, collecteur de données) et partenaire de travail.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
0 à 0,5 (si sur 2) 0 à 1 (si sur 4) 0 à 1,75 (si sur 6)	0,5 à 0,75 (si sur 2) 1,25 à 1,75 (si sur 4) 2 à 2,75 (si sur 6)	1 à 1,5 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
Juge			
Rôle Subi	Rôle Connu	Rôle Appliqué	Rôle Maîtrisé
Connaît partiellement le règlement et l'applique mal. Les informations sont prélevées et transmises de façon aléatoire. Les interventions sont timides voir oubliées.	Connaît le règlement et l'applique mais ne le fait pas respecter. Les interventions prennent du temps à faire effet. Les informations sont prélevées mais partiellement transmises.	Connaît le règlement, l'applique et le fait respecter dans son rôle. Les informations sont prélevées et transmises.	Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Les informations sont prélevées, sélectionnées et transmises.
Partenaire de travail			
L'individualiste	Le binôme	Le partenaire	Le relais-professeur
Pratique pour lui sans se soucier des autres. Ne prend pas part dans les exercices collectifs. Ne prête pas attention aux régulations de ses camarades.	Capable de pratiquer seul ou à plusieurs tout en conservant un engagement correct. Capable d'observer un partenaire mais les données prélevées restent peu précises. Participe aux exercices collectifs, comprend les enjeux participe pour la réussite du groupe. Les régulations sont prises en compte mais rarement appliquées.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement, est capable d'observer et de prélever des données précises pour un partenaire. Tente de réguler son partenaire mais les orientations proposées ne sont pas toujours bonnes. Intègre et applique les régulations de ses camarades. Participe activement aux exercices collectifs, recherche les meilleurs moyens pour permettre la réussite du groupe.	Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Observe et régule efficacement ses partenaires. Cherche à tirer le meilleur de chacun de ses partenaires dans les exercices collectifs. Fait preuve de bienveillance dans ses actions.



APSA : Relais-vitesse

Principe d'élaboration de l'épreuve

Les candidats réalisent d'abord 2 courses de 50 mètres, la meilleure de ces deux performances constituera la première partie de l'évaluation de l'AFL1 (sur 4 points). Le départ est réglementé et commandé par un signal extérieur. Le temps de récupération entre les deux courses doit être supérieur à 3 minutes.

Les candidats réaliseront ensuite deux relais de 4 x 50 mètres, la meilleure de ces deux performances constituera la deuxième partie de l'évaluation de l'AFL1 (sur 4 points). Les équipes de relais ne pourront pas être mixtes. Le départ s'effectue dans les mêmes conditions que le 50 mètres individuel.

La dernière partie de l'AFL1 (sur 4 points) sera évaluée grâce à l'efficacité technique du relais (efficacité des transmissions, coordination des vitesses et placement).

Si les deux courses se retrouvent invalidées (témoin qui ne franchit pas la ligne d'arrivée ou transmission hors zone) un dernier essai peut être accordé (cependant cet essai supplémentaire ne pourra pas rapporter de point d'efficacité technique).

Les élèves courent en confrontation de deux quatuors dans deux couloirs imposés qu'ils échangeront lors de la seconde course. Tout en restant à proximité de la ligne d'arrivée, chaque évaluateur aidé par des repères verticaux placés en entrées et sorties de zones, s'oriente pour observer les transmissions d'une équipe. Les évaluateurs se replacent ensuite au niveau de la ligne d'arrivée et chronomètrent chacun les deux groupes.

L'AFL 1 va donc être évalué grâce à la performance individuelle sur 50m, le meilleur temps du relais et l'efficacité technique. Une moyenne sera réalisée entre les trois composantes de cet AFL pour obtenir une note sur 12 points

L'AFL2 permettra l'évaluation de l'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort (de 2 à 6 points). L'élève devra également assumer deux autres rôles : juge (starter, chronométreur, collecteur de données, ...) et partenaire de travail, qui permettront l'évaluation de l'AFL3 (de 2 à 6 points).

A noter que l'évaluation de l'AFL1 se réalise uniquement lors du contrôle terminal alors que l'évaluation des AFL 2 et 3 se déroulent tout au long du cycle et peut être affinée lors du contrôle terminal.

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. »

Éléments à évaluer		Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4						
Performance individuel sur 50m /4pts	Temps Garçons	9"2	8"9	8"7	8"5	8"3	8"1	8"	7"9	7"8	7"7	7"6	7"5	7"4	7"3	7"2	7"1	7"	6"9	6"8	6"7	6"6	6"5	6"4	6"3	6"2
	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
	Temps Filles	10"	9"8	9"6	9"4	9"3	9"2	9"1	9"	8"9	8"8	8"7	8"6	8"5	8"4	8"3	8"2	8"1	8"	7"9	7"8	7"7	7"6	7"5	7"4	7"3
Meilleure performance sur 4x50m	Relais Garçons	30"8'	30"6	30"4	30"2	30"	29"8	29"6	29"4	29"2	29"	28"8	28"6	28'4	28"2	28"	27"8	27"6	27"4	27"2	27"	26"8	26"6	26"4	26"2	26"
	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12

/4pts	Relais Filles	36"2	36"	35"8	35"6	35"4	35"2	35"	34"8	34"6	34"4	34"2	34"	33' 8	33"6	33"4	33"2	33"	32"8	32"6	32"4	32"2	32"	31"8	31"6	31"4
	Nombre de points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
	Efficienc e de la transmission (Différence entre la somme des temps de chacun sur 50m plat et le meilleur temps réalisé en relais)	Temps relais supérieur au temps cumulés de plus de 4%		Temps relais supérieur au temps cumulés de plus de 2%		Temps relais supérieur au temps cumulés de plus de 1%		Gain de temps inférieur ou égal à 1%		Gain de temps inférieur ou égal à 2%		Gain de temps inférieur ou égal à 3%		Gain de temps inférieur ou égal à 4%		Gain de temps inférieur ou égal à 5%		Gain de temps inférieur ou égal à 6%		Gain de temps inférieur ou égal à 7%		Gain de temps inférieur ou égal à 8%		Gain de temps inférieur ou égal à 9%		
L'efficacité technique /4pts	Coordination des vitesses des coureurs, maîtrise des codes de communication et placement	Le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée. Certaines transmissions sont réalisées hors zone. Les ralentissements sont multiples et les impressions de « tampons » entre receveur et donneur sont fréquentes. La communication est inexistante et la prise d'information est essentiellement visuelle. Le placement est aléatoire et varie selon les courses.						Quelques ralentissements ou phénomènes de « tampons » apparaissent dans le relais mais pas dans toutes les zones. Une communication verbale est présente mais elle s'accompagne toujours d'un contrôle visuel. Le premier relayeur adopte systématiquement une posture de sprinteur. Pas de répartition dans le couloir.						Les ralentissements dans les zones de transmission sont modérés. Certaines transmissions permettent la conservation de la vitesse. La communication verbale amène une coordination des actions donneur-receveur. Tous les relayeurs adoptent une posture de sprinteur. Certains relayeurs se placent sur un côté du couloir pour faciliter la transmission.						Les vitesses des coureurs se synchronisent, la vitesse est conservée dans toutes les zones de transmission. Les différentes communications coordonnent les action donneur-receveur. Tous les relayeurs adoptent une posture de sprinteur. Le placement dans le couloir est réfléchi de manière à optimiser chaque transmission.						

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour réaliser une performance. »

Modalités : Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence d'apprentissage et affiné le jour du CCF. Ce positionnement peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement ou tout autre recueil de données.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté 0 à 0,5 (si sur 2) 0 à 1 (si sur 4) 0 à 1,75 (si sur 6)	Entraînement partiellement adapté 0,5 à 0,75 (si sur 2) 1,25 à 1,75 (si sur 4) 2 à 2,75 (si sur 6)	Entraînement adapté 1 à 1,5 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	Entraînement optimisé 2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
S'engage peu dans les séances. Rarement présent pendant le cycle. Performances stables sur 1/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations inexistantes.	S'engage dans les exercices selon ses appétences. Performances stables sur 1/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations à l'aide de repères externes simples.	S'engage avec régularité dans les différents exercices (jeux, tests, ...). Performances stables sur 2/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations en adéquation avec ses ressources.	S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances. Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle. Performances stables sur 3/4 des tentatives.

Échauffement et récupération aléatoires. Élève isolé.	Échauffement et récupération stéréotypées. Élève suiveur.	Échauffement et récupération adaptées à l'effort. Élève acteur.	Choix, analyses et régulations ciblées pour soi et pour les autres. Échauffement et récupération adaptées à l'effort et à soi. Élève moteur/leader
----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

Modalités : L'élève est évalué dans deux rôles différents, juge (chronométreur, starter, collecteur de données) et partenaire de travail.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)	1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)	1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)

Juge

Rôle Subi	Rôle Connu	Rôle Appliqué	Rôle Maîtrisé
Connaît partiellement le règlement et l'applique mal. Les informations sont prélevées et transmises de façon aléatoire. Les interventions sont timides voir oubliées.	Connaît le règlement et l'applique mais ne le fait pas respecter. Les interventions prennent du temps à faire effet. Les informations sont prélevées mais partiellement transmises.	Connaît le règlement, l'applique et le fait respecter dans son rôle. Les informations sont prélevées et transmises.	Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Les informations sont prélevées, sélectionnées et transmises.

Partenaire de travail

L'individualiste	Le binôme	Le partenaire	Le relais-professeur
Pratique pour lui sans se soucier des autres. Ne prend pas part dans les exercices collectifs. Ne prête pas attention aux régulations de ses camarades.	Capable de pratiquer seul ou à plusieurs tout en conservant un engagement correct. Capable d'observer un partenaire mais les données prélevées restent peu précises. Participe aux exercices collectifs, comprend les enjeux, participe pour la réussite du groupe. Les régulations sont prises en compte mais rarement appliquées.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement, est capable d'observer et de prélever des données précises pour un partenaire. Tente de réguler son partenaire mais les orientations proposées ne sont pas toujours bonnes. Intègre et applique les régulations de ses camarades. Participe activement aux exercices collectifs, recherche les meilleurs moyens pour permettre	Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Observe et régule efficacement ses partenaires. Cherche à tirer le meilleur de chacun de ses partenaires dans les exercices collectifs. Fait preuve de bienveillance dans ses actions.



la réussite du groupe.

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA : Futsal

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principe d'élaboration de l'épreuve

Match 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 (équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein).
Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps mort » d'une minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.
Les équipes qui ne jouent pas ont la charge d'assurer l'arbitrage et la tenue de la table de marque (évolution des fautes collectives et du score).
Les règles essentielles sont celles du futsal. Elles sont appliquées par un arbitre.
L'élève devra également choisir et assumer deux autres rôles (partenaire de travail, arbitre ou coach), pour permettre l'évaluation de son AFL 3.

Éléments à évaluer		Degré 1 :	Degré 2 :	Degré 3 :	Degré 4 :
		« Joueur passif »	« Joueur intermittent »	« Joueur charnière »	« Joueur ressource »
		Joueur au volume de jeu et à l'impact sur son équipe très faible	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu	Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.
/ 12 pts Efficacité individuel du joueur dans l'organisation collective	En Attaque / 7pts Prise de décision dans la relation porteur de balle / non porteur de balle. Adaptation aux différentes phases de jeu (Attaque / Contre-Attaque)	0 à 1,5 <u>Porteur de balle</u> : réalise uniquement des passes courtes quelques soit la situation (souvent en une touche dans le but de se débarrasser le plus vite possible du ballon). <u>Non porteur de balle</u> : statique, ne cherche pas à proposer une solution au porteur de balle. Reste la plupart du temps en arrière du secteur de jeu offensif.	1,75 à 3 <u>Porteur de balle</u> : prise de décision restreinte par les possibilités techniques (jeu court, vitesse d'exécution basse). Faible analyse de l'environnement proche (pression adverse). <u>Non porteur de balle</u> : propose une solution unique dans un espace avant proche (reste souvent dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).	3.5 à 5,5 <u>Porteur de balle</u> : Conserve le ballon sous pression modérée. Le bagage technique ouvre de nouvelles possibilités (recours au jeu long, fixation, tire en position opportune). Respecte le « sens du jeu » (identifie et transmet dans les zones adverses faibles indépendamment du partenaire démarqué). <u>Non porteur de balle</u> : Ses déplacements lui permettent de s'extraire du marquage adverse et de proposer des solutions variées au porteur de balle.	6 à 7 <u>Porteur de balle</u> : crée le danger en recherchant des déséquilibres pour favoriser une rupture (gagne ses duels, dribbles, passes décisives, ...). Adapte sa transmission aux possibilités de ses partenaires. <u>Non porteur de balle</u> : crée des espaces libres et des opportunités pour l'animation offensive de son équipe (courses croisées, permutations, ...) Adapte ses déplacements aux possibilités techniques de ses partenaires.
	En Défense / 5pts Efficacité individuel pour protéger sa zone de marque et aider son équipe son équipe à reprendre possession du ballon. Réaction au changement de statut attaque / défense.	0 à 1 Défend uniquement par rapport au ballon (peu de notion de défense de la cible ou par rapport à un adversaire direct). Placement défensif approximatif. Intervention tardive sur le ballon, souvent inefficace. Joueur qui paraît déconnecté de son collectif (contre-temps, détachement).	1,25 à 2 Gêne son adversaire direct lorsqu'il est porteur de balle. Cherche à faire perdre le contrôle du ballon à son adversaire. Se place entre son adversaire et la cible.	2.5 à 3.75 Gêne la progression de son adversaire direct et de l'équipe adverse (adapte son placement par rapport au à la position du porteur de balle). Défenseur mobile (répond aux déplacements adverses et s'adapte en temps réel au rapport de force). S'organise pour récupérer le ballon.	4 à 5 Gagne le plus souvent ses duels. Joueur omniprésent capable d'adapter sa façon de défendre en fonction du rapport de force (pression sur le porteur, placement sur les lignes de passes, défense en reculant pour freiner une progression adverse, ...). Cherche à sécuriser le ballon dès sa récupération (fait preuve de lucidité dans l'action).

Remarque : l'AFL 1 peut également être évalué au poste de gardien de but, cependant cette évaluation ne peut se suffire à elle-même. Pour les joueurs souhaitant être évalués au poste de gardien de but, une moyenne sera réalisée entre leur prestation dans les buts et celle en tant que joueur de champ. Tous les élèves devront donc réaliser au moins un match en tant que joueur de champ.

Éléments à évaluer		Degré 1 : « Gardien effacé » Gardien peu efficace, n'ayant pas ou très peu d'impact sur son équipe.	Degré 2 : « Gardien intermittent » Gardien impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu	Degré 3 : « Gardien solidaire » Gardien capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	Degré 4 : « Gardien pilier » Gardien capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.
/ 12 pts Efficacité individuel du joueur dans l'organisation collective	En défense / 7pts Protection de la zone de marque de son équipe (arrêts, placement). Participation à l'organisation défensive de son équipe (communication).	0 à 1,5 <u>Protection du but</u> : a du mal à s'opposer au ballon (comportement craintif). Réalise des arrêts quand le ballon vient au corps mais le corps se déplace rarement vers le ballon. <u>Placement</u> : se fixe par rapport au centre du but. Peu ou pas de prise en compte de l'environnement (position du ballon sur le terrain). <u>Communication</u> : inexistante ou pas appropriée au contexte de jeu.	1,75 à 3 <u>Protection du but</u> : s'oppose sans crainte aux tirs adverses. Réalise régulièrement des arrêts quand le ballon arrive en zone médiane haute. Très faible utilisation du bas du corps. <u>Placement</u> : un gardien mobile qui conserve un placement approximatif par rapport au porteur de balle. <u>Communication</u> : rare et primaire (« revenez », « attention », ...)	3.5 à 5,5 <u>Protection du but</u> : s'oppose à la plupart des tirs adverses. Réalise régulièrement des arrêts en zone haute (avec les mains). La bas du corps est également sollicité quand la situation l'exige. <u>Placement</u> : adapte son placement par rapport à l'animation offensive adverse. Cherche à réduire les possibilités des adversaires (réduction des angles, dissuade les tirs inopportuns, ...) <u>Communication</u> : capable, grâce à sa position privilégiée, d'orienter le bon positionnement de sa défense grâce à des indications simples (« attention à droite »).	6 à 7 <u>Protection du but</u> : constitue un véritable obstacle pour les attaques adverses (remporte la plupart de ses duels). Réalise des arrêts aussi bien en zone haute que basse. Utilise la partie du corps propice à la situation pour réaliser l'arrêt. <u>Placement</u> : adapte son placement à l'animation offensive adverse pour anticiper et réduire au maximum les possibilités des attaquants. <u>Communication</u> : fait partie intégrante de son jeu. Capable de replacer ses partenaires en cas de déséquilibres défensifs grâce à des indications précises et pertinentes.
	En Attaque / 5pts Remise en jeu du ballon suite à un arrêt ou une sortie de but (qualité des relances, rythme). Disponibilité pour la circulation du ballon (placement). Réaction au changement de statut défense / attaque.	0 à 1 <u>Relances</u> : à la main ou au pied, les transmissions sont hasardeuses. La prise de balle du partenaire est donc compliquée. Relance souvent sur un partenaire très proche. <u>Placement</u> : n'est pas concerné par l'animation offensive de son équipe.	1,25 à 2 <u>Relances</u> : les relances à la main se diversifient (jeu court / jeu long) mais la distance les rend vite imprécises. La relance au pied n'est pas ou peu maîtrisée. <u>Placement</u> : s'oriente par rapport à la position du ballon mais n'est pas vraiment en position de recevoir le ballon. <u>Rythme</u> : peut parfois identifier et initier une contre attaque flagrante.	2.5 à 3.75 <u>Relances</u> : les relances à la main sont précises dans la première moitié de terrain et cherchent à mettre les partenaires dans de bonnes conditions. Le taux de réussite dans le jeu long / très long reste néanmoins plus faible. La relance au pied ne constitue plus une gêne. <u>Placement</u> : s'oriente par rapport à l'animation offensive de son équipe et peut se rendre disponible en cas de besoin. <u>Rythme</u> : initie régulièrement des situations de contre attaque. A parfois la lucidité d'adapter le rythme en fonction du rapport de force.	4 à 5 <u>Relances</u> : les relances sont diversifiés et adaptés aux possibilités techniques de ses partenaires (que ce soit à la main ou au pied). <u>Placement</u> : se rend systématiquement disponible pour aider ses partenaires ou participer à l'animation offensive. <u>Rythme</u> : régule les temps faibles et forts de son équipe en fonction de la situation et du rapport de force à un moment donné.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Modalités : Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence d'apprentissage et affiné le jour du CCF.

<p>Degré 1:</p> <p>Entraînement inadapté</p> <p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)</p>	<p>Degré 2:</p> <p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)</p>	<p>Degré 3:</p> <p>Entraînement adapté</p> <p>1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)</p>	<p>Degré 4:</p> <p>Entraînement optimisé</p> <p>2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p>
<p>S'engage peu dans les séances.</p> <p>Rarement présent pendant le cycle.</p> <p>Notion de projet collectif absente.</p> <p>L'élève participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>S'engage dans les exercices selon ses appétences.</p> <p>Tient peu compte de son équipe.</p> <p>L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>S'engage avec régularité dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler.</p>	<p>S'engage de manière soutenue et curieuse lors de la totalité des séances.</p> <p>Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle.</p> <p>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

Modalités : L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (auto-arbitrage, coaching et partenaire de travail).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,25 (si sur 6)	0.75 (si sur 2) 1,25 à 1.75 (si sur 4) 1.5 à 2.75 (si sur 6)	1 (si sur 2) 2 à 3 (si sur 4) 3 à 4,5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3,25 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
Arbitrage			
Arbitrage Subi	Arbitrage Connu	Arbitrage Appliqué	Arbitrage Maîtrisé
<p>*Ne siffle que les sorties sans communiquer et n'utilise pas la gestuelle.</p> <p>*Fait respecter la règle des 4 secondes (sans compter à haute voix).</p>	<p>*L'élève connaît et reconnaît certaines fautes de bonne foi mais commet des erreurs.</p> <p>*Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol.</p>	<p>*Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol.</p> <p>*Connaît la règle du contact et du tackle (bonne prise de décision sur les duels).</p>	<p>*Maîtrise le règlement et les cas particuliers.</p> <p>*Sur coup franc, se déplace rapidement pour faire respecter la distance des 5 mètres et indique si le coup franc est direct ou indirect.</p>
<p>*Siffle trop souvent lorsque le ballon n'est pas précisément sur la ligne (rentrée de touche).</p> <p>*Siffle timidement. * Placement: loin de l'action.</p>	<p>*Fait respecter la règle des 4 secondes (en comptant à haute voix). Fait respecter la règle du contact et du tackle.</p> <p>*Siffle trop vite.</p> <p>*Placement: parfois éloigné de l'action de jeu.</p>	<p>*Fait respecter les 5 mètres sur les touches.</p> <p>*Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps.</p> <p>*Placement: proche de l'action.</p>	<p>*Recompte le nombre de joueurs de chaque équipe, est attentif sur les remplacements.</p> <p>*Placement: proche de l'action et communique avec les joueurs.</p>
Coaching			
Le spectateur	L'observateur	Le conseiller	Le coach
<p>*L'élève tient peu compte des observations demandées. Il participe peu aux décisions de l'équipe.</p>	<p>*L'élève observe certains éléments du jeu. Il essaie avec son ressenti de participer aux décisions sur le plan du jeu à mettre en place, pour faire basculer le rapport de force.</p> <p>*Son analyse manque d'objectivité et de clarté.</p>	<p>*L'élève analyse et conseille en donnant un avis pertinent sur les éléments du jeu qui ont permis à son équipe de prendre ou de reprendre l'avantage.</p> <p>*L'analyse repose sur des critères observables et quantifiables.</p>	<p>*L'élève conduit et anime les différentes phases de concertation (avant pendant et après les rencontres) avec des arguments avérés quant à l'analyse des rapports de force (statistiques points forts et points faibles).</p> <p>*Apprécie la mise en place de ses propositions en temps réel et en tire un bilan.</p>
Partenaire de travail			
L'individualiste	Le binôme	Le partenaire	Le relais-professeur
<p>*Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.</p>	<p>*Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.</p>	<p>*S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les ballons afin que son partenaire puisse travailler avec efficacité.</p>	<p>*Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.</p> <p>*Encourage et répète les consignes données par le professeur.</p>



CHAMP D'APPRENTISSAGE n°5 : « Réaliser une activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir »

APSA : Musculation

Repères d'évaluation de l'AFL1 « S'engager pour obtenir les effets recherchés selon son projet personnel, en faisant des choix de paramètres d'entraînement cohérents avec le thème retenu. »

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le candidat doit choisir un thème d'entraînement parmi les trois qui lui sont proposés. Il justifie son choix par l'expression d'un *mobile personnel* et doit démontrer qu'il sait s'entraîner pour atteindre les effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme :

Thèmes d'entraînement :

- Rechercher un gain de *puissance et/ou d'explosivité* musculaire.
- Rechercher un gain de *tonification*, de renforcement musculaire, *d'endurance de force*
- Rechercher un gain de *volume musculaire*.

Lors de l'épreuve certificative, à partir des éléments de son carnet d'entraînement, le candidat présente de façon détaillée (nombres de séries, de répétitions, intensité du travail en pourcentage de 1RM, temps de récupération) le plan écrit d'une séance de 45 à 60 minutes maximum.

Cette séance comprend plusieurs séquences dont l'échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, la récupération et les justifications des propositions.

Le travail concerne 4 groupes musculaires (3 groupes choisis par le candidat + 1 groupe musculaire imposé en cohérence avec le projet de l'élève, ou identifié dans le carnet d'entraînement). Pour chacun d'eux, 1 à 2 exercices sont présentés.

L'élève relève le travail effectivement réalisé par écrit, justifie les régulations éventuellement apportées, identifie les sensations perçues, propose un bilan ainsi qu'une mise en perspective pour une séance d'entraînement future.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Produire/8</p> <p>Produire une séance démontrant le savoir s'entraîner en lien avec un thème d'entraînement choisi.</p> <p>Mise en œuvre des principes d'une pratique en sécurité pour soi et pour les autres</p>	<p>0,5 à 1,5</p> <p>Gestuelles non maîtrisées, erreurs répétées. Utilisation inadaptée du matériel.</p> <p>Intégrité physique fragilisée - Échauffement inexistant ou inopérant - Postures pouvant nuire à l'intégrité physique. Engagement visiblement insuffisant (ou feint) pour envisager une réelle transformation. -</p>	<p>2 à 3,5</p> <p>Dégradations observables à plusieurs reprises dans les gestuelles, les techniques ou les postures, le placement de la respiration.</p> <p>Incohérences de la charge de travail par rapport aux ressources des élèves et/ou implication irrégulière</p> <p>Incohérence du choix des paramètres par rapport au thème d'entraînement.</p> <p>Si fatigue, arrêt de l'activité plutôt que régulations de la charge de travail.</p>	<p>4 à 6</p> <p>Gestuelles, techniques et/ou postures efficaces</p> <p>Adaptation de la charge de travail aux ressources de l'élève et à l'effort poursuivi</p> <p>Cohérence du choix des paramètres par rapport au thème d'entraînement</p> <p>Échauffement standard.</p> <p>Engagement du candidat en sécurité.</p> <p>Respiration contrôlée et intégrée dans les principes d'exécution.</p> <p>Engagement réel et visible dans une zone d'effort proche de l'optimale -</p>	<p>6,5 à 8</p> <p>Techniques ou gestuelle spécifiques et efficaces pour atteindre des zones d'efforts intenses et/ou prolongées</p> <p>Charge de travail adaptée aux ressources de l'élève, optimisée et régulée au cours de l'action</p> <p>Intégrité physique construite - Échauffement adapté au thème d'entraînement choisi et aux ressources personnelles</p> <p>Fatigue (générale et/ou musculaire) visible en fin de séance quel que soit le thème d'entraînement choisi.</p> <p>Alternance judicieuse des exercices. Engagement optimal au regard des ressources et du temps -</p>
<p>Analyser /4</p>	<p>0,5 à 1</p> <p>Non identification et non nomination des ressentis</p> <p>Régulations absentes ou incohérentes</p> <p>Justification absente des exercices réalisés, ne connaît pas les muscles sollicités par les exercices</p>	<p>1,5 à 2</p> <p>Identification partielle et/ou ponctuelle des ressentis</p> <p>Régulations inadaptées au regard des indicateurs relevés</p> <p>Les muscles sollicités par les exercices sont identifiés en partie.</p>	<p>2,5 à 3</p> <p>Identification des ressentis</p> <p>Relevé de données chiffrées exploitables</p> <p>Régulations des paramètres grâce à des ressentis ou des données chiffrées</p>	<p>3,5 à 4</p> <p>Identification fine des ressentis liée à l'activité</p> <p>Régulations pertinentes à partir du croisement d'indicateurs chiffrés et de ressenti sélectionnés</p> <p>Régulation différée (l'analyse est source de conception future)</p>

Repères d'évaluation de l'AFL2 : « S'entraîner, individuellement ou collectivement, pour développer ses ressources et s'entretenir en fonction des effets recherchés. »

Appui sur le carnet de suivi d'entraînement et le travail réalisé au cours du cycle d'enseignement

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <p>Travail peu sérieux</p> <p>Choix de l'élève non référencés et potentiellement dangereux</p> <p>L'élève conçoit/copie une séquence de travail inadaptée à ses ressources et/ou au thème d'entraînement choisi</p> <p>Mobile non exprimé ou incohérent avec le choix du thème d'entraînement Méconnaissance des groupes musculaires</p>	<p>1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)</p> <p>Travail irrégulier</p> <p>Mise en relation incohérente des indicateurs relevés et des effets recherchés</p> <p>L'élève reproduit de manière stéréotypée et avec quelques incohérences un projet d'entraînement</p>	<p>1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>Travail sérieux</p> <p>Construction de séquences de travail cohérentes à partir de paramètres simples</p> <p>L'élève conçoit de manière pertinente son projet d'entraînement Quantitativement et qualitativement le contenu de la séance tient compte du bilan des séances précédentes. Groupes musculaires connus : localisation, fonction.</p>	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>Travail sérieux et assidu</p> <p>Personnalisation et régulations adaptées des paramètres de la séquence de travail</p> <p>L'élève conçoit, régule et justifie son projet d'entraînement.</p> <p>Les différents types de contractions musculaires sont utilisées à bon escient.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3 : « Coopérer pour faire progresser. »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>0,5 (si sur 2) 0,5 à 1 (si sur 4) 0,5 à 1,5 (si sur 6)</p> <p>L'élève agit seul et pour lui-même et/ou interagit dangereusement avec ses partenaires</p> <p>Pareur distrait et faiblement actif auprès de son partenaire exécutant.</p>	<p>1 (si sur 2) 1,5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)</p> <p>L'élève collabore au niveau organisationnel avec son partenaire ponctuellement et/ou de manière inadaptée.</p> <p>Pareur partiellement concerné et faiblement actif auprès de son partenaire exécutant.</p>	<p>1,5 (si sur 2) 2,5 à 3 (si sur 4) 3,5 à 4,5 (si sur 6)</p> <p>L'élève est disponible et réactif dans l'instant pour observer et aider son partenaire à partir d'indicateurs simples et exploitables</p> <p>Rôles d'aide et de pareur assurés efficacement sur demande</p>	<p>2 (si sur 2) 3,5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)</p> <p>L'élève est capable de conseiller un partenaire à partir d'indicateurs précis et pertinents</p> <p>Mise en relation des données et de ce qui est observé. Rôles d'aide et de pareur spontanés et efficaces</p>

