

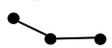
## EVALUATION RELAIS VITESSE EN TERMINALES

COURSE DE RELAIS - VITESSE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<b>COMPÉTENCE ATTENDUE</b>		<p>Chaque élève réalise d'abord un 50 mètres .Départ réglementaire commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles).                      Les équipes de relais (non mixtes) effectuent chacune 2 courses de 4 x 50 mètres. Le départ s'effectue dans les mêmes conditions que le 50m individuel. Lors de la première course les postes des coureurs sont tirés au sort. Sur les deux courses de 4x50m, chaque coureur devra assumer le rôle de « receveur-donneur » c'est-à-dire être passé en position 2 ou 3.                      Exemple : 1ère course de 4x50m, ordre de passage : A-B-C-D, 2ème course de 4x50m, ordre de passage : B-A-D-C                      Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou est transmis hors zone, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Pour la course qu'ils doivent recommencer les élèves ne marquent aucun point de maîtrise des transmissions. Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission). 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.                      Chaque élève est noté selon les critères suivants :</p>								
<b>POINTS À AFFECTER</b>	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>	<b>NIVEAU 4 non acquis</b>			<b>Degrés d'acquisition du NIVEAU 4</b>					
<b>10/20</b>	<b>Temps cumulés des 2 fois 4X50 m</b>	<b>Note /10</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>	<b>Note /10</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>	<b>Note /10</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>
		<b>0,25</b>	≥75"8	≥ 62"0	<b>5</b>	69"4	58"	<b>8</b>	65"2	54"8
		<b>0,50</b>	75"7	61"5	<b>5,5</b>	68"7	57"6	<b>8,5</b>	64"6	54"2
		<b>01</b>	75"0	61"2	<b>6</b>	68"0	57"2	<b>9</b>	64"0	53"6
		<b>01,5</b>	74"3	60"8	<b>6,5</b>	67"3	56"6	<b>9,5</b>	63"4	53"0
		<b>02</b>	73"6	60"4	<b>7</b>	66"6	56"	<b>10</b>	≤ 62"8	≤ 52"4
		<b>02,5</b>	72"9	60"	<b>7,5</b>	65"9	55"4			
		<b>03</b>	72"2	59"6						
		<b>03,5</b>	71"5	59"2						
		<b>04</b>	70"8	58"8						
		<b>04,5</b>	70"1	58"4						
<b>04/20</b>	<b>Performance individuelle sur 50 m</b>	<b>Note /4</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>	<b>Note /4</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>	<b>Note /4</b>	<b>Temps filles</b>	<b>Temps Garçons</b>
		<b>0,1</b>	≥10"2	9"0	<b>2</b>	8"8	7"4	<b>3,2</b>	8"2	6"8
		<b>0,2</b>	9"8	8"6	<b>2,2</b>	8"7	7"3	<b>3,4</b>	8"1	6"7
		<b>0,4</b>	9"6	8"3	<b>2,4</b>	8"6	7"2	<b>3,6</b>	8"0	6"6
		<b>0,6</b>	9"5	8"1	<b>2,6</b>	8"5	7"1	<b>3,8</b>	7"9	6"5
		<b>0,8</b>	9"4	8"0	<b>2,8</b>	8"4	7"0	<b>4</b>	≤ 7"8	≤ 6"4
		<b>1</b>	9"3	7"9	<b>3</b>	8"3	6"9			
		<b>1,2</b>	9"2	7"8						
		<b>1,4</b>	9"1	7"7						
		<b>1,6</b>	9"0	7"6						
		<b>1,8</b>	8"9	7"5						
<b>04/20</b>	<b>Efficacité de la transmission</b>	Note	Écart en secondes		Note	Écart en secondes		Note	Écart en secondes	
	Différence entre la somme des temps de chacun sur 50 m plat et le meilleur temps réalisé en relais. (somme des tps individuels moins tps du relais)	0,0	Tps relais >Tps cumulés de plus de 1%		2	= ou > à 3%		3,2	= ou > à 6 %	
		0,4	Tps relais >Tps cumulés de 0 à 1%		2,4	= ou > à 4 %		3,6	= ou > à 7%	
		0,8	Gain < 1%		2,8	= ou > à 5%		4	= ou > à 8 %	
		1,2	= ou > à 1%							
		1,6	= ou > à 2%							
<b>02/20</b>	<b>Maîtrise des transmissions et des codes de communication</b>	Transmission hors zone	Très net ralentissement du receveur ou « tampon »		Ralentissement modéré du receveur			Synchronisation des vitesses des coureurs		
		0 Point	0,25 point par course		0,50 Point par course			1 point par course		

## EVALUATION PENTABOND EN TERMINALES

PENTABOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<b>COMPÉTENCE ATTENDUE</b>		Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum.								
<b>NIVEAU 4</b> Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse lors de la phase d'appel en recherchant l'équilibre des bonds et la coordination des actions propulsives.		Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées. Cas de nullité : lorsque le 1 <sup>er</sup> bond n'est pas un cloche-pied. Quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au delà du bord du sautoir ou début du sable).								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 Maitrise insuffisante			Degrés d'maitrise satisfaisanteiteion du NIVEAU 4					
10/20	La meilleure performance	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons
		0.5	6.87	8.00	5.0	10.14	12.53	8.0	12.22	15.28
		1.0	7.00	8.50	5.5	10.49	13.00	8.5	12.54	15.73
		1.5	7.42	9.05	6.0	10.86	13.47	9.0	12.87	16.15
		2.0	7.83	9.55	6.5	11.20	13.93	9.5	13.17	16.58
		2.5	8.22	10.07	7.0	11.55	14.39	10	13.50	17.00
		3.0	8.62	10.57	7.5	11.88	14.85			
		3.5	9.00	11.06						
		4.0	9.39	11.56						
		4.5	9.76	12.05						
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons
		0.2	6.30	7.50	2.0	9.39	11.56	3.2	11.55	14.39
		0.4	6.50	7.75	2.2	9.76	12.05	3.4	11.88	14.85
		0.6	6.87	8.00	2.4	10.14	12.53	3.6	12.22	15.28
		0.8	7.00	8.50	2.6	10.49	13.00	3.8	12.54	15.73
		1.0	7.42	9.05	2.8	10.86	13.47	4.0	12.87	16.15
		1.2	7.83	9.55	3.0	11.20	13.93			
		1.4	8.22	10.07						
		1.6	8.62	10.57						
		1.8	9.00	11.06						
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts	Sup. ou égal à 0.60m = 0 Point Inf. à 0.60m et Sup. ou égal à 0.40m = 0.5 Point			Inf. à 0.40m et Sup. ou égal à 0.30m = 1 Point			Inf. à 0.30m et Sup. ou égal à 0.20m = 1.5 Point Inf. à 0.20m = 2 Points		
04/20	régularité des bonds et coordination	Bonds irréguliers Appuis prolongés La vitesse décroît  <b>0 Point</b>			Enchaînement de bonds. Rythme régulier Appuis réactifs Rebonds effectifs  <b>2 Points</b>			Ensemble des bonds équilibrés Rythme régulier Appuis dynamiques Maintien d'une vitesse optimale  <b>4 Points</b>		

## EVALUATION COURSE DE DEMI FOND EN TERMINALE

<b>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</b>																																																																														
<p style="text-align: center;"><b>Compétence attendue NIVEAU 4 :</b></p> <p>Pour produire la meilleure performance, se préparer et récupérer efficacement de l'effort sur une série de courses dont l'allure est anticipée.</p>	<p>Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500m (récupération de 10 mn maximum entre chaque 500 mètres) chronométrées par un enseignant à la seconde. Le candidat annonce avant son départ le temps estimé de C1 et sa stratégie de course parmi celles proposées ci-dessous. Il peut réguler sa stratégie uniquement après C1.</p> <p>Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m (pour C1 et C2) Le temps cumulé compte pour 70 % de la note. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 20%. Le respect et la régulation de la stratégie de course comptent pour 10%.</p>																																																																													
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 NON ATTEINT	DEGRÉ D'MAITRISE SATISFAISANTEITION DU NIVEAU 4																																																																											
<b>14/20</b>	<b>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés</b> (barème différencié garçons-filles)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Note / 14</th> <th style="width: 10%;">Temps Filles</th> <th style="width: 10%;">Temps Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0.7</td><td>10.50</td><td>8.05</td></tr> <tr><td>1.4</td><td>10.20</td><td>7.38</td></tr> <tr><td>2.1</td><td>9.50</td><td>7.11</td></tr> <tr><td>2.8</td><td>9.24</td><td>6.49</td></tr> <tr><td>3.5</td><td>8.59</td><td>6.28</td></tr> <tr><td>4.2</td><td>8.37</td><td>6.10</td></tr> <tr><td>4.9</td><td>8.15</td><td>5.53</td></tr> <tr><td>5.6</td><td>7.56</td><td>5.37</td></tr> <tr><td>6.3</td><td>7.38</td><td>5.24</td></tr> </tbody> </table>	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	0.7	10.50	8.05	1.4	10.20	7.38	2.1	9.50	7.11	2.8	9.24	6.49	3.5	8.59	6.28	4.2	8.37	6.10	4.9	8.15	5.53	5.6	7.56	5.37	6.3	7.38	5.24	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Note /14</th> <th style="width: 10%;">Temps Filles</th> <th style="width: 10%;">Temps Garçons</th> <th style="width: 10%;">Note /14</th> <th style="width: 10%;">Temps Filles</th> <th style="width: 10%;">Temps Garçons</th> <th style="width: 10%;">Note /14</th> <th style="width: 10%;">Temps Filles</th> <th style="width: 10%;">Temps Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>7</td><td>7.20</td><td>5.14</td><td>11.2</td><td>6.55</td><td>4.29</td></tr> <tr><td>7.7</td><td>7.03</td><td>5.05</td><td>11.9</td><td>5.47</td><td>4.24</td></tr> <tr><td>8.4</td><td>6.47</td><td>4.56</td><td>12.6</td><td>5.41</td><td>4.19</td></tr> <tr><td>9.1</td><td>6.31</td><td>4.48</td><td>13.3</td><td>5.35</td><td>4.15</td></tr> <tr><td>9.8</td><td>6.17</td><td>4.40</td><td>14.0</td><td>5.30</td><td>4.10</td></tr> <tr><td>10.5</td><td>6.03</td><td>4.34</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	7	7.20	5.14	11.2	6.55	4.29	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15	9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10	10.5	6.03	4.34			
Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons																																																																												
0.7	10.50	8.05																																																																												
1.4	10.20	7.38																																																																												
2.1	9.50	7.11																																																																												
2.8	9.24	6.49																																																																												
3.5	8.59	6.28																																																																												
4.2	8.37	6.10																																																																												
4.9	8.15	5.53																																																																												
5.6	7.56	5.37																																																																												
6.3	7.38	5.24																																																																												
Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons																																																																						
7	7.20	5.14	11.2	6.55	4.29																																																																									
7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24																																																																									
8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19																																																																									
9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15																																																																									
9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10																																																																									
10.5	6.03	4.34																																																																												
<b>04/20</b>	<p><b>Stratégie de course</b> Le candidat annonce avant son départ le temps estimé de C1 et sa stratégie de course parmi celles proposées ci-après. Elle peut être régulée exclusivement à l'issue de la course 1.</p> <p><b>Stratégies proposées.</b> Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles.</p>	<p>Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent à une stratégie de course.</p> <p>Exemple : </p> <p>Schéma choisi = Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième</p>																																																																												
	<p>Respect du temps annoncé pour C1 = 1 pt (Ecart &lt; 3 sec = 1 pt; Ecart &gt; 3 = 0 pt) Respect et régulation de la stratégie de course annoncé</p>	<p>Aucune stratégie C1-C2 et C2-C3 n'est respectée 0 p</p>	<p>Une stratégie C1-C2 ou C2-C3 ou C1-C3 pour strat 1 est respectée avec une régulation 1 pt</p>	<p>Une stratégie C1-C2 ou C2-C3 ou C1-C3 pour strat 1 est respectée sans régulation 1.5 pt</p>	<p>La stratégie C1-C2-C3 est respectée (avec régulation) 2 pts</p>	<p>La stratégie C1-C2-C3 est respectée (sans régulation) 3 pts</p>																																																																								
<b>02/20</b>	<b>Préparation et récupération</b>	<p>Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération. <b>0 point</b></p>	<p>Mise en train progressive. Utilise des allures de son 500 m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort. <b>1 point</b></p>	<p>Mise en train progressive et continue. Mobilisations articulaires complètes et adaptées à l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2ème et le 3ème 500 m. <b>2 points</b></p>																																																																										

## EVALUATION NATATION DE VITESSE EN TERMINALES

NATATION DE VITESSE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
<b>COMPETENCE ATTENDUE</b>		<p>Le candidat nage une série de trois 50m chronométrés par le jury, entrecoupés d'environ 10mn de récupération :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un premier 50m « 2 nages » choisies parmi le crawl, la brasse, le dos ou le papillon ;</li> <li>• un deuxième 50m « 2 nages » qui obéit aux mêmes règles, mais dont au moins une des nages est différente de celles retenues pour le premier 50m ;</li> <li>• un troisième 50m « nage libre ».</li> </ul> <p>A l'arrivée de chacun des deux premiers 50m, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé. Le recours à tout matériel individuel ou collectif susceptible de lui apporter une aide est interdit.</p> <p>Pour les deux premiers 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisies sont effectuées comme suit, par fraction de 25m :</p> <p><u>Crawl</u> : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ».</p> <p><u>Brasse</u> : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ».</p> <p><u>Dos</u> : action des bras et des jambes en position dorsale.</p> <p><u>Papillon</u> : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes « battements dauphin ».</p> <p>Pour le troisième 50m, réalisé en « nage libre », le candidat est néanmoins contraint de se déplacer en surface, à l'exception des phases de coulée consécutives au départ et au virage.</p>								
<b>NIVEAU 4 :</b> Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager vite en enchaînant judicieusement plusieurs modes de nage, dorsal, ventral alterné et simultané, puis récupérer dans l'eau.										
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Maitrise insuffisante			Degrés d'maitrise satisfaisante du NIVEAU 4					
<b>14/20</b>	Temps moyen enregistré sur les trois 50m	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons
		1	1'12"	58"	7	56"	46"	11	49"	41"
		1.5	1'10"5	57"	7.5	55"	45"	11.5	48"5	40"5
		2	1'09"	56"	8	54"	44"	12	48"	40"
		2.5	1'07"5	55"	8.5	53"	43"5	12.5	47"5	39"5
		3	1'06"	54"	9	52"	43"	13	47"	39"
		3.5	1'05"5	53"	9.5	51"	42"5	13.5	46"5	38"5
		4	1'03"	52"	10	50"	42"	14	46"	38"
		4.5	1'01"5	51"	10.5	49"5	41"5			
		5	1'00"	50"						
		5.5	59"	49"						
		6	58"	48"						
6.5	57"	47"								
	Caractère réglementaire de la prestation	Une pénalité de 1 point le premier manquement réglementaire. Une pénalité de 2 points pour chaque manquement suivant. Les pénalités pour manquements identiques s'accumulent. Le candidat est informé de la raison de chaque pénalité à l'issue du parcours chronométré.								
<b>04/20</b>	Modes de récupération et de préparation	Récupération formelle, inadaptée.			Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il récupère sur quelques longueurs de manière relâchée.		Le candidat récupère en nageant selon des modes de nage très économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite. La récupération intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisées pour nager vite lors du prochain parcours.			
		<b>De 0 Point à 1 Point</b>			<b>De 1,5 Point à 2,5 Points</b>		<b>De 3 Points à 4 Points</b>			
<b>02/20</b>	Estimation de la performance chronométrique réalisée	1 pt par temps estimé approchant de 2 secondes ou moins le temps réalisé.								

# EVALUATION SAUVETAGE EN TERMINALE

NATATION SAUVETAGE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE											
COMPETENCE ATTENDUE		<p>Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat.</p> <p>Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi et immergé à environ 2m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés (enfant et adulte); le candidat identifie celui qu'il choisit dans son projet.</p> <p style="text-align: center;">Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, type de mannequin remorqué et la distance de remorquage.</p>											
NIVEAU 4 :													
<p>Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.</p>													
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 maîtrise insuffisante				Degrés d'maitrise satisfaisanteition du NIVEAU 4							
		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12/20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	7'15 et + (G) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 4'30 et - (F)
		0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts
	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist<10m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10m<dist<15m Mannequin adulte : 10m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 15m<dist<20m Mannequin adulte : 10m<dist<15m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20m et + Mannequin adulte : 15m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20m et + Mannequin adulte : 15m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts					
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
		- 4 pts				à				+2 pts			
	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.			
	0,5 à 1 pt				1,5 à 2,5 pts				3 pts				
03/20	Conformité au projet annoncé. -performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") -type de mannequin choisi -distance de remorquage	Le projet diffère totalement		Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3			Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.				

# EVALUATION DANSE EN TERMINALES

DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE)		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		<p>Présenter une chorégraphie collective de 3 à 6 élèves.            Durée (2' à 3'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant.            Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence...)            Donner un titre et un argument (écrit ou oral). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.            Lors de la présentation, le jour de l'épreuve, les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à la fiche proposée par l'enseignant.</p>		
NIVEAU 4 : Composer et présenter une chorégraphie collective à partir d'une démarche et de procédés de composition définis avec l'enseignant. Enrichir la production par l'organisation de l'espace scénique et les relations entre danseurs. La motricité allie différents paramètres du mouvement au service d'un projet expressif. Repérer les éléments de composition et en apprécier la pertinence au regard du propos chorégraphique.				
		NIVEAU 4 maîtrise insuffisante	Maîtrise satisfaisante du NIVEAU 4	
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	De 0 à 9 points	De 10 à 15 points	De 16 à 20 points
COMPOSITION NOTE COLLECTIVE  8/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie</li> <li>▪ Organisation entre les danseurs</li> <li>▪ Construction de l'espace scénique (direction et trajets)</li> <li>▪ Choix et exploitation des éléments scénographiques : (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>0 à 3,5 pts</b></p> <p><b>Projet esquissé, inachevé :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Procédés ébauchés</b>, brouillon, maladroit.</li> </ul> <p>L'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant. Choix inadapté ou pauvre des procédés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Relations incertaines.</b></li> </ul> <p>L'organisation spatio-temporelle est imprécise. L'intention de relation n'est pas claire, peu en lien avec l'effet recherché ou les relations sont peu variées (l'unisson prédomine ou une même organisation persiste du début à la fin).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Orientation frontale</b> et trajets vers l'avant. Les changements de direction se font principalement en aller-retour.</li> <li>▪ Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>4 à 5,5 pts</b></p> <p><b>Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Procédés repérables, pertinents.</b></li> </ul> <p>Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Relations organisées.</b></li> </ul> <p>Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex espace, temps).</p> <p><b>Trajets précis et organisés</b> avec changements de direction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>6 à 8 pts</b></p> <p><b>Projet développé, affirmation d'une intention ; lecture polysémique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Procédés choisis et assimilés.</b></li> </ul> <p>Le propos est traité de façon riche et aboutie (diversité, originalité ou développement des procédés choisis).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Relations construites, combinées, mises en scène.</b></li> </ul> <p>Utilisation pertinente de modalités variées ou particulièrement développées de relations entre danseurs (ex : espace, temps, contact, regard, gestualité).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Trajets et directions choisis</b> et réfléchis en relation avec le propos.</li> <li>▪ Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.</li> </ul>
INTERPRETATION NOTE INDIVIDUELLE  9/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Engagement moteur</li> <li>▪ Engagement émotionnel</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>0 à 4,5 pts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Coordination maîtrisée de <b>gestes simples</b>, mais <b>appuis instables</b>, gestes étriqués ou timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire.</li> <li>▪ Elève <b>peu assuré</b>, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui <b>récite</b> sa danse.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>5 à 7,5 pts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes</b> (buste engagé), variation d'énergie. Appuis précis et stables.</li> </ul> <p>Regard fixe et/ou informatif (ex : sur le départ d'un mouvement).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elève <b>convaincant</b>, engagé dans son rôle, mais de <b>façon intermittente</b>.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>8 à 9 pts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestes complexes maîtrisés jouant sur les différents registres du mouvement dansé : appuis variés et maîtrisés, utilisation du déséquilibre, gestes amples, va au bout de sa gestuelle. Regard vivant.</li> <li>▪ Elève <b>convaincant et engagé</b> dans son rôle <b>en permanence</b>.</li> </ul>
APPRECIATION NOTE INDIVIDUELLE  3/20	Analyse des éléments chorégraphiques de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet expressif	<p style="text-align: center;"><b>0 à 1 pt</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Regard descriptif et global</b></p> <p>Décrit la chorégraphie présentée. Reste sur une vision globale de la production.</p>	<p style="text-align: center;"><b>1 à 2 pts</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Regard plus précis et explicatif</b></p> <p>Explique la construction de la chorégraphie présentée et certains temps forts.</p>	<p style="text-align: center;"><b>2 à 3 pts</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Véritable analyse complète</b></p> <p>Repère tous les choix et les relie au projet expressif pour analyser la chorégraphie.</p>

## EVALUATION GYM AU SOL EN TERMINALE

GYMNASTIQUE AGRES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
<b>COMPÉTENCE ATTENDUE</b>		Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario: nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences : respecter les groupes d'éléments spécifiques à l'agrès et deux niveaux de difficulté. Des contraintes de temps (pour le sol) : entre 30 secondes et 1 minute, et d'espace : l'enchaînement est réalisé sur un praticable (au moins deux longueurs dont une diagonale). La cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Un seul passage est autorisé.												
<b>NIVEAU 4</b> Composer et présenter un enchaînement de six éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes et de deux niveaux de difficulté avec maîtrise et fluidité. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés, et à apprécier la correction de leur réalisation.														
<b>POINTS À AFFECTER</b>	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>	<b>NIVEAU 4 Non acquis</b>						<b>Degrés d'acquisition du NIVEAU 4</b>						
		<b>De 0 à 9 Pts</b>						<b>De 10 à 20 Pts</b>						
<b>DIFFICULTE 06/20</b>	<b>Equivalence entre les points de difficulté et la note</b>	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur et, le cas échéant, la suppression de l'exigence correspondante A= 0.4, B= 0.6, C= 0.8, D= 1 point												
		NOTE :	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
		POINTS :	2.6	2,8	3	3,2	3,4	3,8	4	4,4	4,8	5,2	5,6	5.8
<b>EXECUTION 08/20</b>	<b>EXECUTION</b>	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution.  Fautes (de tenue et de technique, mouvements pour maintenir l'équilibre, fautes particulières, fautes spécifiques à l'agrès) : petite faute – 0,2 pts, grosse faute : - 0,5 pts, chute : - 1 pt (se reporter au code UNSS). (les différentes fautes d'exécution sur un même élément s'additionnent). En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.												
<b>COMPOSITION 03/20</b>	<b>Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes</b>	<b>De 0 à 1 pt</b>				<b>De 1,5 à 2 pts</b>				<b>De 2,5 à 3 pts</b>				
		Scénario présenté de façon sommaire. L'espace et le volume de l'enchaînement sont restreints. Proposition en inadéquation avec les ressources du candidat.				Scénario présenté avec clarté. Rythme uniforme. L'espace utilisé met en valeur des éléments ou des moments de la réalisation. Proposition réaliste.				Scénario présenté avec clarté. Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.				
		Non respect des exigences spécifiques à l'agrès = -1pt Non respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt												
<b>JUGE 03/20</b>	<b>Positionnement d'un niveau de prestation</b>	<b>De 0 à 1 pt</b>				<b>De 1,5 à 2 pts</b>				<b>De 2,5 à 3 pts</b>				
		Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés. Identifie de façon approximative les fautes d'exécution.				Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie globalement les fautes d'exécution.				Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connait précisément les critères de notation.				

# EVALUATION GYMNASTIQUE AU SOL AU BACCALAUREAT :

(fiche professeur)

Nom :

Prénom :

Classe :

## REGLEMENT (rappel):

-6 points selon la difficulté des figures choisies.

-8 points selon la qualité de l'enchaînement (5 points pour les figures et 3 points pour l'enchaînement).

-3 points selon la faisabilité du projet

-3 points selon la qualité du jugement

## PENALITES :

-Un élément réalisé 2 fois n'est compté qu'une fois.

-Un élément oublié ou réalisé avec aide est compté 0.

-Faute technique ou de tenue : de 0.2 à 0.8 pt.

-FigA=0.4 ; figB=0.6 ; figC=0.8 ; figD=1

\* liaison des figures : temps d'arrêt, hésitation, geste parasite.

\* utilisation du praticable : nombre de longueur

\* variations d'allure: temps d'accélération et de maintien.

\* utilisation des différents plans: passages au sol, en l'air.

\* originalité: éléments de liaison, figures chorégraphiques etc

-Enchaînement de moins de 6 éléments : 2 pts sont enlevés pour chaque élément manquant.

<b>DIFFICULTE DES 6 FIGURES CHOISIES</b> <b>6 POINTS</b>	<b>REALISATION DE L'ENCHAINEMENT :</b> <b>8 POINTS</b>
- série acrobatique à _____ pt	→ sur 1 point
: - 1° ATR à _____ pt	→ sur 1 point
: - 2° ATR à _____ pt	→ sur 0.5 point
: - saut à _____ pt	→ sur 1 point
: - figure en force ou souplesse à _____ pt	→ sur 1 point
: - changement de direction à _____ pt	→ sur 0.5 point
:	* liaison des figures (1 point) :
:	* utilisation du praticable (0.5 point) :
:	* variations d'allure (1 point) :
:	* utilisation des différents plans (0.5 point) :
<b><u>FAISABILITE DU PROJET :</u></b> <b>3 POINTS</b>	- projet irréaliste : 1 point <input type="text"/>
	- projet réaliste : 2 points <input type="text"/>
	- projet réaliste et original : 3 points <input type="text"/>
<b>QUALITE DU JUGEMENT :</b> <b>3 POINTS</b>	-jugement sans argument : 0 point <input type="text"/>
	-jugement avec arguments personnels : 1 à 2 points <input type="text"/>
	-jugement argumenté utilisant des critères techniques et ou chorégraphiques: 3 points <input type="text"/>

## GYM AU SOL EN TERMINALES GARCONS: fiche élève

**NOM :**  
**PRENOM :**  
**CLASSE :**

### CHOISIS DANS CE TABLEAU 6 FIGURES DIFFERENTES EN UTILISANT OBLIGATOIREMENT TOUTES LES COLONNES

Attention !!! Sélectionne des figures que tu maîtrises car en GYM, il faut faire difficile mais surtout... **BIEN** .

	<b>UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS</b>	<b>1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : ATR</b>	<b>2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE</b>	<b>UNE POSITION TENUE EN SOUPLESSE OU EN FORCE</b>	<b>1 SAUT</b>	<b>UN CHANGEMENT DE DIRECTION</b>
<b>0.4 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière groupée : <b>toutes identiques.</b>	* Passage à l'ATR seul (ATR passé).	*Roue *ATR roulade avant	* Chandelle * Planche faciale sur 2 pieds.	* Saut ½ tour * Saut groupé	* Debout 1/2 tour sur 2 pieds.  * Au sol demi tour.
<b>0.6 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière dont au moins une : -roulade avant avec pose des mains loin. -roulade avant écart -roulade arrière écart	* ATR tenu 2''seul  *ATR à partir de la position accroupi mains au sol.	*Roue une main	* Trépieds  *Planche costale ou faciale 1 pied.	* Saut 1 tour * Saut groupé avec élévation des bras. * Saut écart	* Debout 1/2 tour sur 1 pied.  * Planche - 1/2 tour sur deux 1/2 pointes.
<b>0.8 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière <b>différentes</b> dont au moins une : -roulade avant élevée. -ou roulade avant jambes tendues. -ou roulade arrière filée. -ou roulade arrière jambes tendues...	*ATR 1/2 de tour  * ATR avec variation de la position de départ : -planche-ATR. -à genou assis talon-ATR -jambes écart-ATR	*Rondade.	*Planche costale jbe au dessus de l'horizontale. * Equerre au sol	* Saut 1,5 tour.	* Planche costale – 1,5 tour enroulé sur 2 ½ pointes. *ATR 1/2 de tour
<b>1 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière <b>différentes</b> dont au moins un : -saut de l'ange. -ou une roulade arrière piquée...	* ATR avec variation du milieu de la figure : -ATR-plié/tendu -ATR-écart/serré -ATR-1 tour * ATR en force	* Rondade +1 tour  * Roue sans les mains	*Grand écart costal * Pieds dans la main 2'' * Ecrasement facial * Equerre-ATR	*saut carapé jbes serrées. * Saut de mains 1 ou 2 pieds. * Salto *Flic-flac	* 2 tours sur 2 pieds.  * ATR-1 tour.

## GYM AU SOL EN TERMINALES FILLES : fiche élève

**NOM :**  
**PRENOM :**  
**CLASSE :**

### CHOISIS DANS CE TABLEAU 6 FIGURES DIFFERENTES EN UTILISANT OBLIGATOIREMENT TOUTES LES COLONNES

Attention !!! Sélectionne des figures que tu maîtrises car en GYM, il faut faire difficile mais surtout... **BIEN**.

	<b>UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS</b>	<b>1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : ATR</b>	<b>2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE</b>	<b>UNE POSITION TENUE EN SOUPLESE OU EN FORCE</b>	<b>1 SAUT</b>	<b>UN CHANGEMENT DE DIRECTION</b>
<b>0.4 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière simples (groupée ou écart) <b>toutes identiques.</b>	* Passage à l'ATR seul (ATR passé).	* Roue * ATR roulade avant	* Chandelle * Trépieds * Planche faciale	* Saut groupé * Saut de chat	* Debout 1/2 tour sur 2 pieds.  * Au sol demi tour.
<b>0.6 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière dont au moins une : -roulade avant avec pose des mains loin. -ou roulade arrière jambes tendues...	* ATR tenu 2''seul	* Roue une main * Rondade * Souplesse avant	* Planche costale. * Ecrasement facial * Pont tenu 2 sec	* Saut 1/2 tour * Saut écart * Saut de biche * Saut de chat avec 1/2 tour.	* Debout 1/2 tour sur 1 pied.  * Planche - 1/2 tour sur 2 1/2 pointes.
<b>0.8 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière <b>différentes</b> dont au moins une: -roulade arrière filée. -roulade avant jambes tendues	* ATR avec variation de la position de départ : -planche-ATR. -à genou-ATR -jambes écart-ATR	* Roue plombée * Rondade 1/2 tour * Souplesse arrière	*Grand écart costal *Pieds dans la main * Pont se relever vers l'avant	* Saut 1 tour * Grand jeté.	* Planche costale - 1tour 1/4 enroulé sur 2 1/2 pointes.
<b>1 point</b>	Série de 3 roulades avant ou arrière différentes dont au moins une de difficulté D : -roulade avant élevée. -roulade arrière piquée...	* ATR avec variation du milieu de la figure : -ATR-plié/tendu -ATR-écart/serré -ATR-1/2 tour	* Rondade tour complet * Roue sans les mains	*Grand écart facial *Pieds dans la main sur 1/2 pointe * Pont se relever vers l'arrière	* Saut 1,5 tour. * Saut de mains * Salto * Grand jeté en tournant	* 1,5 tour sur 2 pieds.  * ATR-1/2 tour.

# EVALUATION BASKET EN TERMINALES

COMPETENCE ATTENDUE :		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matches à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.</li> <li>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</li> </ul> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense.</li> </ul> <p><b>La défense de zone en Basket ball ne permet pas un équilibre du rapport de force Attaque/ défense. Elle relève, si elle est enseignée, du niveau 5.</b></p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Maitrise insuffisante	Degrés d'Maitrise satisfaisante du NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective. Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.	<b>Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points</b> Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. <i>En attaque (4 points)</i> Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.	<b>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable de 4 à 6 points</b> Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible, avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).	<b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points</b> Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers.
		<i>En défense (4 points)</i> Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe sur le porteur fait parfois perdre		
	<b>Remarque :</b> La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. <b>Exemple :</b> un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.			
	<b>Efficacité collective</b> (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. <b>0 point</b>	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. <b>1 point</b>	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. <b>2 points</b>
10/20	<b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b> <b>En attaque : (6 points)</b> <b>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle.</b> <b>Réaction au changement de statut défense/attaque.</b>  <b>En défense : (4 points)</b> <b>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense.</b>	Joueur intermittent. De 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).  Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	Joueur engagé et réactif. De 5 à 8 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).  Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence ...).	Joueur ressource. De 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses part. PB : crée un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou à l'int, passe décisive à un partenaire). NPB : crée des espaces libres et des opportunités (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif)  Défenseur: contribue individuellement au gain de ballons. et articule ses actions avec celles de ses part.

# EVALUATION HANDBALL EN TERMINALES

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<b>NIVEAU 4 :</b> Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.		Matchs à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut-être rapide.		
POINTS	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Maitrise insuffisante	Degrés d'Maitrise satisfaisante du NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</b>  <i>Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i>  <i>En attaque</i> <b>(4 points)</b>  <i>En défense</i> <b>(4 points)</b>	<b><u>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points</u></b>  Organisation offensive peu repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse, utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.  Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe sur le PB fait parfois perdre la balle à l'attaque.	<b><u>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 points</u></b>  Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable. Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).	<b><u>L'équipe fait basculer le rapport de force quand il est favorable ou déséquilibré de 6,5 à 8 points</u></b>  Adaptation collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et des joueurs coordonnés, variation du rythme). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score. L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.
	<b>Remarque :</b> La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. <b>Exemple :</b> un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.			
		<b>Efficacité collective (2 points)</b> <b>Gain des rencontres</b> Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.  <b>0 point</b>	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.  <b>1 point</b>
10/20	<b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b> <i>En attaque : 6 points</i> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</i>  <i>En défense : 4 points</i> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.</i> <i>Réaction au changement de statut attaque /défense.</i>	<b><u>Joueur intermittent de 0 à 4,5 points</u></b> Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. <b>PB</b> : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. <b>NPB</b> : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).  <b><u>Défenseur</u></b> : cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	<b><u>Joueur engagé et réactif de 5 à 7,5 points</u></b> Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. <b>PB</b> : joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le but. Conserve le ballon sous pression. <b>NPB</b> : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). <b>Défenseur</b> : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence ...).	<b><u>Joueur ressource de 8 à 10 points</u></b> Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. <b>PB</b> : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture. (gagne ses duels, efficacité des tirs dans différents secteurs, passe décisive à un partenaire placé favorablement). <b>NPB</b> : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc). Joueur disponible pour une passe décisive. <b>Défenseur</b> : gagne le plus souvent ses duels et utilise l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses part (harcèle, neutralise, dissuade, intercepte ).

## EVALUATION VB EN TERMINALES: fiche professeur.

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>NIVEAU 4 :</b> Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.</p>		<p>Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Maitrise insuffisante		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>En attaque</i> <b>(4 points)</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En défense</i> <b>(4 points)</b></p>	<p><b>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</b> <b>de 0 à 3,5 points</b></p> <p>La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.</p> <p>Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.</p>	<p><b>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</b> <b>de 4 à 6 points</b></p> <p>Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant.</p> <p>Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.</p>	<p><b>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable</b> <b>de 6,5 à 8 points</b></p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.</p>
	<p><b>Efficacité collective (2 points)</b> <b>Gain des rencontres</b> <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. <b>0 point</b></p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. <b>1 point</b></p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. <b>2 points</b></p>
10/20	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque :</i> <b>(6 points)</b></p> <p><b>Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle</b> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En défense :</i> <b>(4 points)</b></p> <p><b>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</b></p>	<p><b>Joueur intermittent</b> <b>de 0 à 4,5 points</b></p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est facile. <b>PB</b> : donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. <b>NPB</b> : réagit pour aider.</p> <p><b>Défenseur</b> : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.</p>	<p><b>Joueur engagé et réactif</b> <b>de 5 à 7,5 points</b></p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. <b>PB</b> : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...). La mise en jeu est placée <b>NPB</b> : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.</p> <p><b>Défenseur</b> : se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif</b> <b>de 8 à 10 points</b></p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. <b>PB</b> : passes décisives qui prennent en compte les Domaines de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. <b>NPB</b> : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).</p> <p><b>Défenseur</b> : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</p>

## EVALUATION VOLLEY EN TERMINALES: fiche élève.

### ORGANISATION COLLECTIVE : 8 points

	Niveau 1 non atteint		Niveau 1 atteint		Niveau 2 atteint
	0 LES TOURISTES	1 LE GROUPE	2 L'EQUIPE	3	4 LES VOLLEYEURS
<b>EN ATTAQUE :</b>  <b>- FAIRE PROGRESSER LE BALLON</b> <b>- ATTEINDRE LA CIBLE</b> <b>4 POINTS</b>	-Pas d'organisat° offensive visible. -Peu de balle arrive en zone avant : renvoi direct fréquent. -Pas de cible identifiée : renvoi en face.	-Organisat° offensive visible (2-2, 1-3) mais inadaptée aux adversaires. -Intention de passer par la zone avant mais réalisation aléatoire. -Les attaques atteignent le fond du terrain adverse.	-Organisation offensive efficace (1-3) et adaptée aux adversaires: choisir l'attaquant. -2° touche jouée par le passeur  -Attaque depuis la zone avant.	-Organisation offensive complexe : création d'incertitude par combinaison d'action de plusieurs joueurs pour atteindre la cible.	
<b>EN DEFENSE :</b>  <b>- PROTEGER LA CIBLE</b> <b>- RECUPERER LE BALLON</b> <b>4 POINTS</b>	- Pas d'organisat° défensive visible - Action individuelle : renvoi en face - Sauvegarde du terrain ds l'urgence : la balle ne touche pas le sol.	- Organisat° défensive visible au début du point sans adaptation à l'équipe adverse. - Sauvegarde du ballon ds l'urgence : la balle est remontée.	- Remplacement de l'équipe après le renvoi : organisat° défensive visible durant le point.	- Organisation défensive efficace prenant en compte les forces adverses : contre ou défense basse selon l'attaquant. - Le placement défensif fait commettre des fautes à l'adversaire.	

### EFFICACITE INDIVIDUELLE : 10 points

	Niveau 1 non atteint		Niveau 1 atteint		Niveau 2 atteint
	0 JOUEUR PASSIF	1,5 JOUEUR INTERMITTENT	3 JOUEUR ENGAGE REACTIF	4,5	6 JOUEUR DECISIF
<b>EFFICACITE OFFENSIVE:</b> * Le service. * La passe * L'attaque <b>6 POINTS</b>	- Services aléatoires. - Frappe explosive mais jouable par les partenaires. - Renvoi ds le camp adverse NPB : Statique	- Services assurés mais facile - Passe contrôlée : balle haute permettant la cstruction d'une attaque - Renvoi au fd du camp adverse. - NPB : se prépare à agir ds sa zone	- Services placés. - Passe précise : passe hte et près du filet - Renvoi placé ou accéléré - NPB : offre des solut° ds sa zone pour permettre le relais ou l'attaque.	- Services variés mettant l'équipe adverse en difficulté - Passe déstabilisante : avant, arrière, ½, courte - Renvoi placé ou puissant - NPB : créer des esp libres pour ses part: appel de balle pour attirer un adversaire	
<b>EFFICACITE DEFENSIVE:</b> * Réception de service. * Défense. * Déplacements <b>4 POINTS</b>	* Réceptionne et défend en catastrophe : les partenaires sont mis en difficulté. * Déplacements inexistant	* Réceptionne et défend les balles faciles (lentes ou sur soi) : les partenaires peuvent les jouer. * Déplacements tardifs.	* Réceptionne et défend les balles proches (quelques contres): les partenaires peuvent construire une attaque. *Déplacements fréquents	* Réceptionne et défend les balles éloignées et accélérées. (contre fréquents et adaptés) : les partenaires jouent en PH ds la zone avant. * Déplacements et replacements permanents	