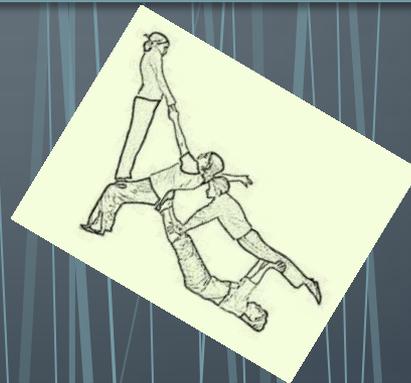


Noter au DNB
en
Acrosport
Badminton
Multi bond



Notre proposition: un consensus d'équipe....

Ce n'est pas

- ✓ Modèle, recette
- ✓ Présentation de FPS
- ✓ Une réponse complètement satisfaisante

C'est

- ✓ Compromis
- ✓ Réponse
- ✓ Refus de morcellisation



Trois fiches de notation du DNB

Le DNB jusqu'en 2013.....

Projet pédagogique

☞ activités choisies parmi les 7 groupes.

Au moins 3 APS dont natation ou athlétisme ou gymnastique (barème national)



NOTATION :

- 2/3 : conduites motrices : performance et complémentaires niveaux d'habiletés
- 1/3 : connaissances pratiques sur les APS et investissement et progrès

Le DNB en 2013.....

3 APSA dans 3
compétences propres
différentes



NOTATION :

- 2/5 : résultat
- 2/5 : savoir faire
- 1/5 : attitude

Le DNB en 2013 (suite).....

Points	Éléments à évaluer indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition		
8	Efficacité des résultats dans une tâche complexe typique du niveau 2	Situer le Niveau 1	Seuil de validation du niveau 2	Éléments de différenciation du degré d'acquisition du niveau 2
8	Modalités et moyens déployés pour être efficace dans cette tâche			
4	Attitudes et compétences méthodologiques intégrées à la tâche			
Items du socle		indicateurs		

Le DNB en 2013 (suite).....

Points	Éléments à évaluer indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition
8	Efficacité de la tâche	<p>Ces « indicateurs de compétences » situent les niveaux de compétence (N1, N2)</p> <p>Ils permettent de construire la note sur 20</p>
8	Modalités de réalisation de la tâche	
4	Attitudes et méthodes de la tâche	
Items du socle		indicateurs

Éléments imposés à évaluer en respectant la pondération

1987

Et pourtant
La notion de
compétence
est arrivée.....

2013

LA COMPETENCE :

- La compétence s'exprime dans une situation complexe.
- La configuration de ressources est propre à chacun.
- On ne valide pas une compétence ni un niveau de ressources, mais un niveau de compétence dans un contexte particulier.
- **Des indicateurs permettent d'inférer le niveau de compétence**
- Les indicateurs devraient être simples et peu nombreux pour permettre une lecture en directe de la situation de l'élève.
- Les indicateurs devraient être incitateurs de transformation.

NOTATION AU DNB :

Des situations différentes (N1,N2)
qui induiraient des contextes
différents

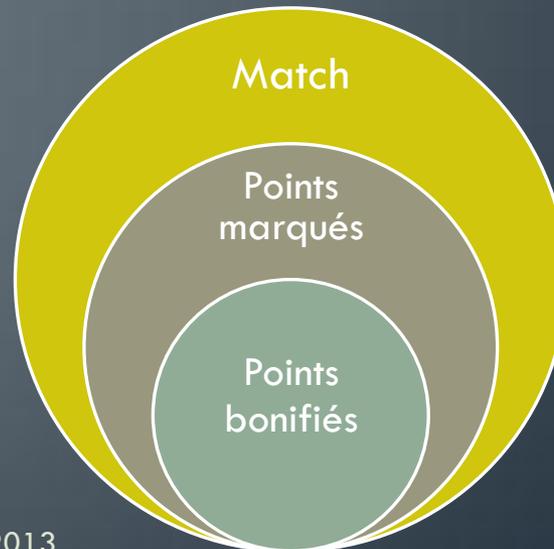
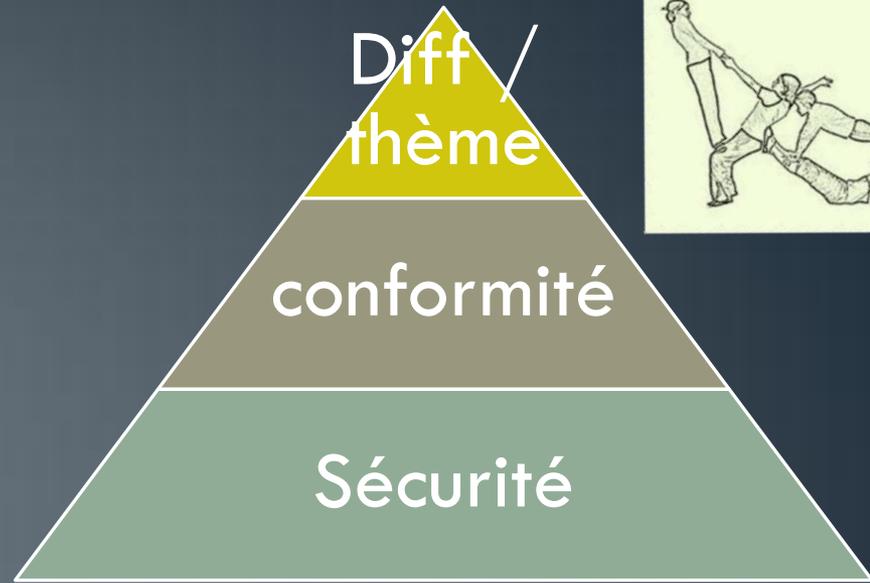
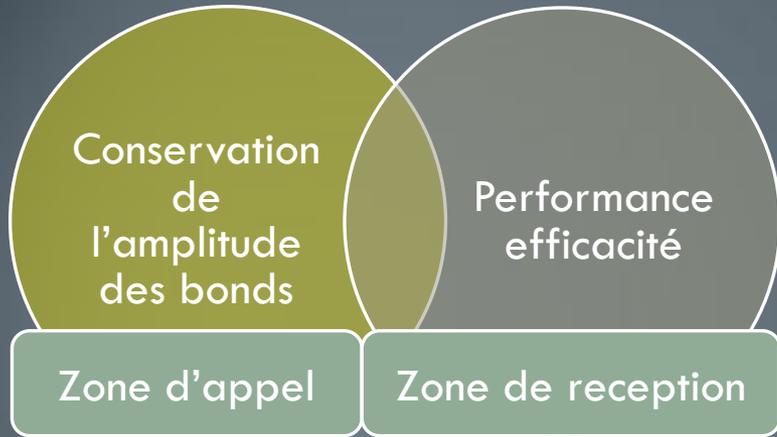
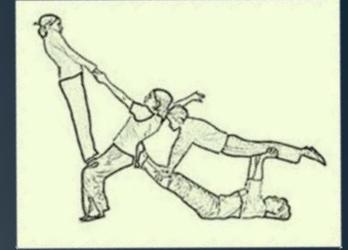
Des indicateurs multiples
difficilement observables évaluant
des habiletés juxtaposées

Des indicateurs qui sont de l'ordre
du constat.



The background features a light blue gradient with numerous thin, vertical, slightly wavy lines in a darker shade of blue. A solid blue horizontal band is positioned in the lower half of the image, containing the main title. Two thin yellow horizontal lines are located above and below this blue band.

Nos propositions



BADMINTON

Principe d'élaboration de l'épreuve :

Tournoi par poule de 4 à 5 joueurs de niveau homogène.

A chaque match en 15 points est attribuée une note sur 4 tenant compte simultanément du nombre de points marqué et de la manière dont ils ont été gagnés.

Les points bonifiés sont les points gagnés sur **smash, amorti ou mise hors de portée identifiés par les arbitres.**

Pour valider la note d'un match, les points bonifiés doivent mettre en évidence au moins 2 coups différents, sinon, le match vaut 1/4

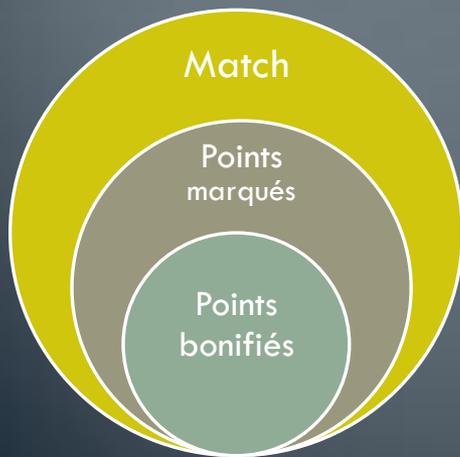
Compétence attendue de niveau 2 :

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.

Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.



Notation /16



Points marqués	< 5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points bonifiés (au moins 2 coups différents)												
↓												
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
3	1	1,5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
4	1	1,5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
5		1,5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
6			3	3	3	3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4
7				3	3	3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4
8					3	3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4
9						3	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4
10							3,5	3,5	3,5	3,5	3,5	4
11								3,5	3,5	3,5	3,5	4
12									3,5	3,5	3,5	4
13										3,5	3,5	4
14											3,5	4
15												4

Feuille de match

Visuelle et formative tout le long du cycle...

A	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	HP, Smash, Amorti															
B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	HP, Smash, Amorti															

VALEUR DU MATCH	
2 zones vertes + gain du match	4
2 zones vertes + match perdu	3,5
1 zone verte + 1 zone jaune	3
2 zones jaunes	2
1 Zone orange	1,5
1 Zone rouge	1

		Valeur des matchs				Total
		match 1	match 2	match 3	match 4	
A						
B						
C						
D						

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	<p>Tournoi par poule de 4 à 5 joueurs de niveau homogène.</p> <p>A chaque match en 15 points est attribuée une note sur 4 tenant compte simultanément du nombre de points marqué et de la manière dont ils ont été gagnés. Les 4 meilleures rencontres constitueront la note sur 16.</p> <p>Les points bonifiés sont les points gagnés sur smash, amorti ou mise hors de portée identifiés par les arbitres.</p> <p>Pour valider la note d'un match, les points bonifiés doivent mettre en évidence au moins 2 coups différents, sinon, le match vaut 1/4</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence																																																																																																																																																								
16	Efficacité dans la construction du point, le gain du point, et le gain de la rencontre	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">B</td> <td style="width: 15%; text-align: center;">Points</td> <td style="width: 3%; text-align: center;">1</td><td style="width: 3%; text-align: center;">2</td><td style="width: 3%; text-align: center;">3</td><td style="width: 3%; text-align: center;">4</td><td style="width: 3%; text-align: center;">5</td><td style="width: 3%; text-align: center;">6</td><td style="width: 3%; text-align: center;">7</td><td style="width: 3%; text-align: center;">8</td><td style="width: 3%; text-align: center;">9</td><td style="width: 3%; text-align: center;">10</td><td style="width: 3%; text-align: center;">11</td><td style="width: 3%; text-align: center;">12</td><td style="width: 3%; text-align: center;">13</td><td style="width: 3%; text-align: center;">14</td><td style="width: 3%; text-align: center;">15</td> </tr> <tr> <td></td> <td>RP, Smash, Amorti</td> <td style="background-color: #f08080;"></td><td style="background-color: #ffa500;"></td><td style="background-color: #ffff00;"></td><td style="background-color: #ffff00;"></td><td style="background-color: #90ee90;"></td><td style="background-color: #90ee90;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">Points</td> <td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">8</td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">10</td><td style="text-align: center;">11</td><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">13</td><td style="text-align: center;">14</td><td style="text-align: center;">15</td> </tr> <tr> <td></td> <td>RP, Smash, Amorti</td> <td style="background-color: #f08080;"></td><td style="background-color: #ffa500;"></td><td style="background-color: #ffff00;"></td><td style="background-color: #ffff00;"></td><td style="background-color: #90ee90;"></td><td style="background-color: #90ee90;"></td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">VALEUR DU MATCH</th> <th colspan="4" style="text-align: center;">Valeur des matchs</th> <th rowspan="2" style="text-align: center;">Total</th> </tr> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Valeur</th> <th style="text-align: center;">match 1</th> <th style="text-align: center;">match 2</th> <th style="text-align: center;">match 3</th> <th style="text-align: center;">match 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 zones vertes + gain du match</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>2 zones vertes + match perdu</td> <td style="text-align: center;">3,5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>1 zone verte + 1 zone jaune</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>2 zones jaunes</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>1 Zone orange</td> <td style="text-align: center;">1,5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>1 Zone rouge</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%; text-align: center;">A</td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		RP, Smash, Amorti																C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		RP, Smash, Amorti																VALEUR DU MATCH		Valeur des matchs				Total		Valeur	match 1	match 2	match 3	match 4	2 zones vertes + gain du match	4						2 zones vertes + match perdu	3,5						1 zone verte + 1 zone jaune	3						2 zones jaunes	2						1 Zone orange	1,5						1 Zone rouge	1						A							B							C							D						
B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																																																																																																										
	RP, Smash, Amorti																																																																																																																																																									
C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																																																																																																										
	RP, Smash, Amorti																																																																																																																																																									
VALEUR DU MATCH		Valeur des matchs				Total																																																																																																																																																				
	Valeur	match 1	match 2	match 3	match 4																																																																																																																																																					
2 zones vertes + gain du match	4																																																																																																																																																									
2 zones vertes + match perdu	3,5																																																																																																																																																									
1 zone verte + 1 zone jaune	3																																																																																																																																																									
2 zones jaunes	2																																																																																																																																																									
1 Zone orange	1,5																																																																																																																																																									
1 Zone rouge	1																																																																																																																																																									
A																																																																																																																																																										
B																																																																																																																																																										
C																																																																																																																																																										
D																																																																																																																																																										

4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles.	La feuille de match n'est pas correctement remplie. Les points bonifiés sont mal identifiés 0.5 – 1.5	La feuille de match est correctement remplie. Mais certaines décisions sont hésitantes. Le score est annoncé sur demande des joueurs 2 - 3	La feuille de match est correctement remplie. Les points bonifiés sont justifiés Le score est annoncé 3.5 - 4
---	---	--	---	---

Items du socle commun	Observables
C6 : Respecter les règles de la vie collective	Organisation autonome du tournoi par la poule de joueurs. Les joueurs remplissent les différents rôles
C7 : Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	Exploitation des éléments de la feuille de match en cours de jeu

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence																																																																																
16	Efficacité dans la construction du point, le gain du point, et le gain de la rencontre	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">B</td> <td>Points</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> <tr> <td>HP, Smash, Amorti</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">C</td> <td>Points</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> <tr> <td>HP, Smash, Amorti</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>															B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	HP, Smash, Amorti																C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	HP, Smash, Amorti															
		B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14	15																																																															
			HP, Smash, Amorti																																																																															
		C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																																
HP, Smash, Amorti																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">VALEUR DU MATCH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 zones vertes + gain du match</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2 zones vertes + match perdu</td> <td>3,5</td> </tr> <tr> <td>1 zone verte + 1 zone jaune</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2 zones jaunes</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1 Zone orange</td> <td>1,5</td> </tr> <tr> <td>1 Zone rouge</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>		VALEUR DU MATCH		2 zones vertes + gain du match	4	2 zones vertes + match perdu	3,5	1 zone verte + 1 zone jaune	3	2 zones jaunes	2	1 Zone orange	1,5	1 Zone rouge	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="4">Valeur des matchs</th> <th rowspan="2">Total</th> </tr> <tr> <th>match 1</th> <th>match 2</th> <th>match 3</th> <th>match 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>C</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>					Valeur des matchs				Total	match 1	match 2	match 3	match 4	A						B						C						D																																		
VALEUR DU MATCH																																																																																		
2 zones vertes + gain du match	4																																																																																	
2 zones vertes + match perdu	3,5																																																																																	
1 zone verte + 1 zone jaune	3																																																																																	
2 zones jaunes	2																																																																																	
1 Zone orange	1,5																																																																																	
1 Zone rouge	1																																																																																	
	Valeur des matchs				Total																																																																													
	match 1	match 2	match 3	match 4																																																																														
A																																																																																		
B																																																																																		
C																																																																																		
D																																																																																		
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles.	La feuille de match n'est pas correctement remplie. Les points bonifiés sont mal identifiés 0.5 – 1.5	La feuille de match est correctement remplie. Mais certaines décisions sont hésitantes. Le score est annoncé sur demande des joueurs 2 - 3	La feuille de match est correctement remplie. Les points bonifiés sont justifiés Le score est annoncé 3.5 - 4																																																																														



ACROSPORT

Principe d'élaboration de l'épreuve :

Présenter un enchaînement de **5 figures** minimum

Au moins **une chaine, une figure avec porté, une figure avec AMR, une figure dynamique** (une même figure peut remplir plusieurs conditions)

Concevoir l'entrée, la sortie et les liaisons collectives en rapport avec **une orientation thématique** (acrobatique, chorégraphique, circassienne)

Support musical choisi en commun en référence à l'orientation de la prestation

Compétence attendue de niveau 2:

Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée.

Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ACROSPORT

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Présenter un enchaînement de 5 figures minimum ➤ Au moins une chaîne, une figure avec porté, une figure avec AMR, une figure dynamique (une même figure peut remplir plusieurs conditions) ➤ Concevoir l'entrée, la sortie et les liaisons collectives en rapport avec une orientation thématique (acrobatique, chorégraphique, circassienne) ➤ Support musical choisi en commun en référence à l'orientation de la prestation

Notes	Validation par étage successif																																								
0 - 4	SECURITE et ORGANISATION																																								
	<p><u>Respect des règles d'exécution :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Points d'appui (montage, démontage et figure) ☞ Alignement (en appui renversé, gainage du porteur...) ☞ Stabilité (5 sec) ☞ Aide (prévention des risques) ☞ Coordination du montage et démontage (pas de parole, pas d'hésitation dans le rôle tenu) 																																								
5 - 8	CONFORMITE :																																								
	<p><u>Respect des règles de composition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 5 figures dont : ☞ 1 chaîne ☞ 1 figure avec porté ☞ 1 figure avec un AMR ☞ 1 figure dynamique 																																								
8 - 16	DIFFICULTE :	ORIENTATION THEMATIQUE :																																							
	<p><u>Nombre d'appuis au sol par figure :</u></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="5">Nombre de partenaires dans le groupe</th> </tr> <tr> <th>Note</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7 et +</td> <td>8 et +</td> <td>10 et +</td> <td>11 et +</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <p>Porteur sur le dos = 2 appuis</p>	Nombre de partenaires dans le groupe					Note	3	4	5	6	1	7 et +	8 et +	10 et +	11 et +	2	6	7	9	10	3	5	6	8	9	4	4	5	7	8	<p><u>Thèmes possibles :</u> acrobaties gymniques, chorégraphique, cirque</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Note</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Absence de thème</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Thème pas toujours visible</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Thème présent du début à la fin</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Création d'un univers (costumes, musique, effets inattendus...)</td> </tr> </tbody> </table>	Note		1	Absence de thème	2	Thème pas toujours visible	3	Thème présent du début à la fin	4
Nombre de partenaires dans le groupe																																									
Note	3	4	5	6																																					
1	7 et +	8 et +	10 et +	11 et +																																					
2	6	7	9	10																																					
3	5	6	8	9																																					
4	4	5	7	8																																					
Note																																									
1	Absence de thème																																								
2	Thème pas toujours visible																																								
3	Thème présent du début à la fin																																								
4	Création d'un univers (costumes, musique, effets inattendus...)																																								

Individualisation de la note :

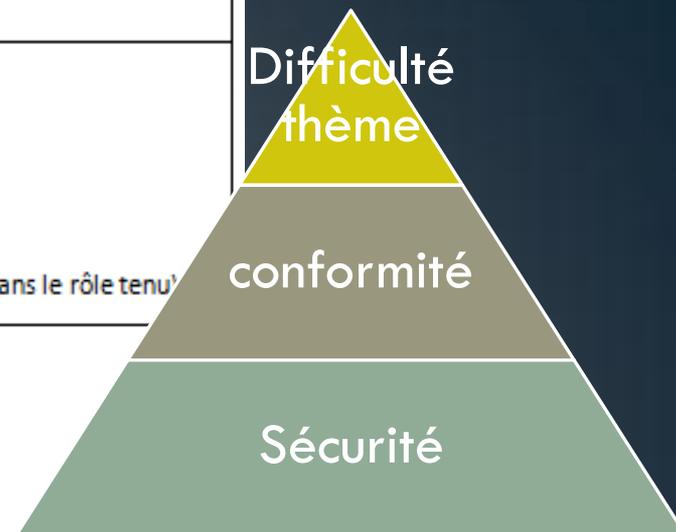
La note est collective sauf si un partenaire n'a pas une participation effective sur l'ensemble de la prestation (pas de rôle dans une ou plusieurs figures, ne participe pas aux liaisons, ne respecte pas le thème choisi par le groupe...). L'élève en cause est pénalisé au prorata des manques.

4	Efficacité dans le rôle de juge	Jugement injustifié 0,5 - 1	Jugement personnel sans rapport avec les indicateurs donnés 2 - 3	Jugement pertinent au regard des indicateurs 3,3 - 4
---	---------------------------------	--------------------------------	--	---

Items du socle commun liés à l'activité

C1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication
 C3 : Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique
 C6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité
 Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences
 C7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif
 Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

Notes	Validation par étage successif																																									
0 - 4	SECURITE et ORGANISATION																																									
	<u>Respect des règles d'exécution :</u> ☞ Points d'appui (montage, démontage et figure) ☞ Alignement (en appui renversé, gainage du porteur...) ☞ Stabilité (5 sec) ☞ Aide (prévention des risques) ☞ Coordination du montage et démontage (pas de parole, pas d'hésitation dans le rôle tenu)																																									
5 - 8	CONFORMITE :																																									
	<u>Respect des règles de composition :</u> ☞ 5 figures dont : ☞ 1 chaîne ☞ 1 figure avec porté ☞ 1 figure avec un AMR ☞ 1 figure dynamique																																									
8 - 16	DIFFICULTE :		ORIENTATION THEMATIQUE :																																							
	<u>Nombre d'appuis au sol par figure :</u> <table border="1" data-bbox="256 806 811 1039"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Note</th> <th colspan="4">Nombre de partenaires dans le groupe</th> </tr> <tr> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7 et +</td> <td>8 et +</td> <td>10et+</td> <td>11et+</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> Porteur sur le dos = 2 appuis		Note	Nombre de partenaires dans le groupe				3	4	5	6	1	7 et +	8 et +	10et+	11et+	2	6	7	9	10	3	5	6	8	9	4	4	5	7	8	<u>Thèmes possibles :</u> acrobaties gymniques, chorégraphique, cirque <table border="1" data-bbox="848 822 1383 1059"> <thead> <tr> <th>Note</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Absence de thème</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Thème pas toujours visible</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Thème présent du début à la fin</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Création d'un univers (costumes, musique, effets inattendus...)</td> </tr> </tbody> </table>		Note		1	Absence de thème	2	Thème pas toujours visible	3	Thème présent du début à la fin	4
Note	Nombre de partenaires dans le groupe																																									
	3	4	5	6																																						
1	7 et +	8 et +	10et+	11et+																																						
2	6	7	9	10																																						
3	5	6	8	9																																						
4	4	5	7	8																																						
Note																																										
1	Absence de thème																																									
2	Thème pas toujours visible																																									
3	Thème présent du début à la fin																																									
4	Création d'un univers (costumes, musique, effets inattendus...)																																									



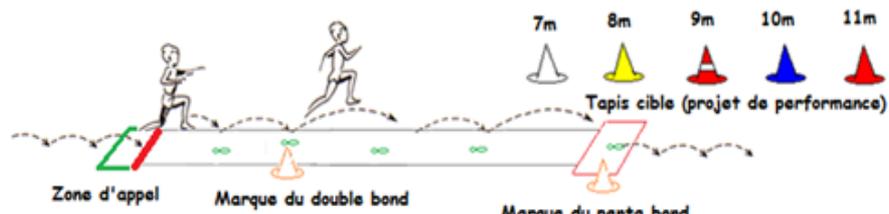
Individualisation de la note :

La note est collective sauf si un partenaire n'a pas une participation effective sur l'ensemble de la prestation (pas de rôle dans une ou plusieurs figures, ne participe pas aux liaisons, ne respecte pas le thème choisi par le groupe...). L'élève en cause est pénalisé au prorata des manques.

4	Efficacité dans le rôle de juge	Jugement injustifié 0,5 - 1	Jugement personnel sans rapport avec les indicateurs donnés 2 - 3	Jugement pertinent au regard des indicateurs 3,5 - 4
---	---------------------------------	--------------------------------	--	---

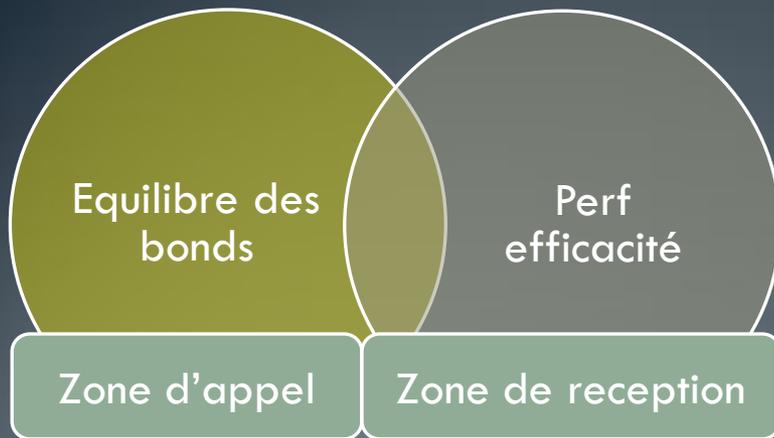




<p>Compétence attendue de niveau 2</p> <p>A partir d'un élan étalonné et accéléré de 8 à 12 appuis, rechercher la meilleure performance possible sur 3 à 5 bonds en conservant la vitesse et en maîtrisant l'amplitude et la hauteur des bonds.</p> <p>Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge.</p>	<p>Principe d'élaboration de l'épreuve</p> <p>Réaliser un penta bond en respectant la zone d'appel et une zone cible</p> <p>Zone d'appel : 40 cm de largeur avant la planche d'appel</p> <p>Zone cible : 1m (tapis placé par l'élève en fonction de son projet de performance)</p> <p>Les observateurs relèvent la validité de l'appel, la distance du 2^{ème} appui et du 5^{ème} appui.</p>  <p>La recherche d'un penta bond proportionnel au double bond constitue l'indicateur de maîtrise d'amplitude des bonds</p> <p>La distance réalisée sur 5 bonds constitue l'indicateur de performance</p> <p>Les 3 meilleurs essais sur 5 constituent la note</p>
---	--

8	Efficacité dans le domaine de la conservation de l'amplitude des bonds	<p>L'appel est pris avant la zone d'appel</p> <p>0</p>	<p>Plus l'indicateur est proche de 0, plus le penta bond est proportionnel au double bond, et plus la note s'approche de 8</p> <table border="1" data-bbox="531 642 1516 742"> <thead> <tr> <th>NOTE</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Indicateur</td> <td>+/- 20%</td> <td>+/- 14%</td> <td>+/- 11%</td> <td>+/- 8%</td> <td>+/- 6%</td> <td>+/- 5%</td> <td>+/- 4%</td> <td>-4% < Ind < +4%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Voir tableau de calcul</p>	NOTE	1	2	3	4	5	6	7	8	Indicateur	+/- 20%	+/- 14%	+/- 11%	+/- 8%	+/- 6%	+/- 5%	+/- 4%	-4% < Ind < +4%																														
NOTE	1	2	3	4	5	6	7	8																																											
Indicateur	+/- 20%	+/- 14%	+/- 11%	+/- 8%	+/- 6%	+/- 5%	+/- 4%	-4% < Ind < +4%																																											
8	Performance	<p>Le projet de performance n'est pas réussi (le tapis cible n'est pas atteint ou dépassé)</p> <p>0</p>	<table border="1" data-bbox="531 821 1593 978"> <thead> <tr> <th>Note</th> <th>1</th> <th>1.5</th> <th>2</th> <th>2.5</th> <th>3</th> <th>3.5</th> <th>4</th> <th>4.5</th> <th>5</th> <th>5.5</th> <th>6</th> <th>6.5</th> <th>7</th> <th>7.5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>F</td> <td>7.50</td> <td>7.70</td> <td>8.10</td> <td>8.50</td> <td>8.80</td> <td>9.50</td> <td>10.10</td> <td>10.80</td> <td>11.60</td> <td>12.50</td> <td>13.30</td> <td>14.00</td> <td>14.50</td> <td>14.70</td> <td>15.00</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>8.80</td> <td>9.20</td> <td>9.60</td> <td>10.00</td> <td>10.50</td> <td>11.30</td> <td>12.10</td> <td>13.00</td> <td>13.60</td> <td>14.30</td> <td>15.00</td> <td>15.60</td> <td>16.30</td> <td>16.60</td> <td>17.00</td> </tr> </tbody> </table>	Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	F	7.50	7.70	8.10	8.50	8.80	9.50	10.10	10.80	11.60	12.50	13.30	14.00	14.50	14.70	15.00	G	8.80	9.20	9.60	10.00	10.50	11.30	12.10	13.00	13.60	14.30	15.00	15.60	16.30	16.60	17.00
Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8																																				
F	7.50	7.70	8.10	8.50	8.80	9.50	10.10	10.80	11.60	12.50	13.30	14.00	14.50	14.70	15.00																																				
G	8.80	9.20	9.60	10.00	10.50	11.30	12.10	13.00	13.60	14.30	15.00	15.60	16.30	16.60	17.00																																				

4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	<p>0 – 1.5</p> <p>Absent de son poste, distrait</p> <p>Ne matérialise pas les bonnes marques</p>	<p>2 – 3</p> <p>Présent à son poste</p> <p>Les données sont approximatives</p>	<p>3.5 – 4</p> <p>Recueil d'informations rigoureux</p> <p>Transmission des informations relevées au sauteur</p>
---	--	--	--	---



8	Efficacité dans le domaine de la conservation de l'amplitude des bonds	L'appel est pris avant la zone d'appel 0	Plus l'indicateur est proche de 0, plus le penta bond est proportionnel au double bond, et plus la note s'approche de 8																																																
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>NOTE</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Indicateur</td> <td>+/- 20%</td> <td>+/-14%</td> <td>+/-11%</td> <td>+/- 8%</td> <td>+/- 6%</td> <td>+/- 5%</td> <td>+/- 4%</td> <td>-4% < Ind < +4%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Voir tableau de calcul</p>	NOTE	1	2	3	4	5	6	7	8	Indicateur	+/- 20%	+/-14%	+/-11%	+/- 8%	+/- 6%	+/- 5%	+/- 4%	-4% < Ind < +4%																														
NOTE	1	2	3	4	5	6	7	8																																											
Indicateur	+/- 20%	+/-14%	+/-11%	+/- 8%	+/- 6%	+/- 5%	+/- 4%	-4% < Ind < +4%																																											
8	Performance	Le projet de performance n'est pas réussi (le tapis cible n'est pas atteint ou dépassé) 0	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Note</th> <th>1</th> <th>1.5</th> <th>2</th> <th>2.5</th> <th>3</th> <th>3.5</th> <th>4</th> <th>4.5</th> <th>5</th> <th>5.5</th> <th>6</th> <th>6.5</th> <th>7</th> <th>7.5</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>F</td> <td>7.50</td> <td>7.70</td> <td>8.10</td> <td>8.50</td> <td>8.80</td> <td>9.50</td> <td>10.10</td> <td>10.80</td> <td>11.60</td> <td>12.50</td> <td>13.30</td> <td>14.00</td> <td>14.50</td> <td>14.70</td> <td>15.00</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>8.80</td> <td>9.20</td> <td>9.60</td> <td>10.00</td> <td>10.50</td> <td>11.30</td> <td>12.10</td> <td>13.00</td> <td>13.60</td> <td>14.30</td> <td>15.00</td> <td>15.60</td> <td>16.30</td> <td>16.60</td> <td>17.00</td> </tr> </tbody> </table>	Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	F	7.50	7.70	8.10	8.50	8.80	9.50	10.10	10.80	11.60	12.50	13.30	14.00	14.50	14.70	15.00	G	8.80	9.20	9.60	10.00	10.50	11.30	12.10	13.00	13.60	14.30	15.00	15.60	16.30	16.60	17.00
			Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8																																	
			F	7.50	7.70	8.10	8.50	8.80	9.50	10.10	10.80	11.60	12.50	13.30	14.00	14.50	14.70	15.00																																	
G	8.80	9.20	9.60	10.00	10.50	11.30	12.10	13.00	13.60	14.30	15.00	15.60	16.30	16.60	17.00																																				

4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	0 – 1.5	2 – 3	3.5 – 4
		Absent de son poste, distrait Ne matérialise pas les bonnes marques	Présent à son poste Les données sont approximatives	Recueil d'informations rigoureux Transmission des informations relevées au sauteur



TABLEAU DE CALCUL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1																						
2						NOTES																
3		DOUBLE BOND	PENTABOND			1	2	3	4	5	6	7	8	7	6	5	4	3	2	1		
4		passage 2 bonds	<i>perf théorique</i>	Perf réalisée	Indicateur de compétence	-20	-14	-11	-8	-6	-5	-4	0	+4	+5	+6	+8	+11	+14	+20		
5	Mode de calcul	D2	$(D2/2) \times 5$	D5	$((D5/D3) \times 100\%) - 100$												X					
6	exemple 1	4,00	10,00	11,00	10,0%												X					
7	exemple 2	3,00	7,50	7,00	-6,7%				X													
8	exemple 3	3,25	8,13	9,15	12,6%													X				
9	exemple 4	2,45	6,13	7,00	14,3%														X			
10	exemple 5	5,00	12,50	14,35	14,8%														X			
11	exemple 6	4,60	11,50	11,25	-2,2%							X										
12	exemple 7	4,85	12,13	10,50	-13,4%		X															
13	exemple 8	3,95	9,88	10,00	1,3%							X										
14	exemple 9	2,80	7,00	7,35	5,0%								X									
15	exemple 10	3,30	8,25	9,00	9,1%											X						
16	exemple 11	3,50	8,75	9,00	2,9%							X										
17																						

Curseur visuel

Prise en compte des compétences méthodologiques et sociales

**Dans les textes ces compétences sont mises à part de la situation : 4 points
L'imitation des attitudes décrites peut permettre d'obtenir les points !!!**

Alors que les CMS font partie intégrante de la compétence attendue en tant que ressource extérieure à la construction de l'efficacité.

On distingue deux versants de ces compétence :

- ☞ La technique à acquérir: par ex le « savoir observer, savoir chronométrer... »
- ☞ L'initiative personnelle, la caractéristique individuelle

G. Scallon