



EPS
2012

ACADEMIE D'AMIENS
PROJET DE PROTOCOLE D'EVALUATION EN CCF SESSION 2012

ETABLISSEMENT	Lycée	CAH DU
	CASSINI	20 octobre 2011
DEPARTEMENT	Ville	CONFORME
60	CLERMONT	NON CONFORME
PUBLIC		

Nom et mail du coordonateur : chantal.giacalone@ac-amiens.fr

Observations éventuelles :

« La commission académique d'harmonisation et de proposition des notes, placée sous l'autorité du recteur, valide le projet de protocole d'évaluation lequel est ensuite adressé pour information au conseil d'administration de l'établissement. Le protocole est porté à la connaissance des élèves. » Arrêtés du 9 /04 /02 pour la voie générale et du 15/07/09 pour la voie professionnelle.

TOUT ETABLISSEMENT DONT LE DOSSIER DE PROTOCOLE D'EVALUATION EN CCF NE SERA PAS VALIDÉ CONFORME A LA DATE DU 20/10/ 11 SE VERRA DANS L'OBLIGATION D'INSCRIRE SES ELEVES EN CONTROLE PONCTUEL.

Le Chef d'Etablissement : _____ **à** _____ **le** _____ **2011**
Signature : _____

CONSTITUTION DU DOSSIER

- Page renseignée : nom, mail et observations du professeur coordonateur, signature du chef d'établissement.
- PAR EXAMEN : Pochette rassemblant les protocoles d'évaluation saisis sur EPSNET et les outils d'évaluation.
- La programmation des Apsa par cycle d'enseignement (seconde/première/terminale ou 1^{ère} année/2^{ème} année).
- Un tableau d'organisation de la co-évaluation pour le baccalauréat général et technologique.
- Les protocoles adaptés (PA) prévus pour les inaptes et les outils d'évaluation correspondants.
- Les décisions d'équipe concernant la prise en compte de la différence de moyenne entre les filles et les garçons.
- Les informations simples et explicites portées à la connaissance des élèves et des familles.

REMARQUES DE LA COMMISSION

Conformité des protocoles d'épreuves :

Conformité des outils d'évaluation :

PROGRAMMATION EPS 2011/2012

	ACTIVITÉ 1	ACTIVITÉ 2	ACTIVITÉ 3
2nd	BASKET CP4 Niv 3/4	ACRO/DANSE CP3 Niv 3/4	1/2 FOND CP1 Niv 3/4
1ère	VOLLEY CP4 Niv 3/4	ESCALADE CP2 Niv 3/4	COURSE EN DURÉE CP5 Niv 3/4

Num	Prof	Jour	Heure	A1	A2	A3	Eval1	Eval2	Eval3
1	Chantal	Jeudi	8h30	3X500	Basket	Danse	18 novembre 2011	9 & 16 février 2012	31 mai 2012
2	J-Christophe	Jeudi	8h30	Rugby	Acrosport	3X500m	17 & 24 novembre 2011	16 février 2012	31 mai 2012
3	Bernard	Jeudi	8h30	Volley	3X500m	Escalade	17 & 24 novembre 2011	16 février 2012	24 & 31 mai 2012
4	Chantal	Jeudi	10h30	3X500	Basket	Danse	18 novembre 2011	9 & 16 février 2012	31 mai 2012
5	J-Christophe	Jeudi	10h30	Rugby	Acrosport	3X500m	17 & 24 novembre 2011	9 & 16 février 2012	31 mai 2012
6	Yvon	Jeudi	10h30	Volley	3X500m	Escalade	17 & 24 novembre 2011	16 février 2012	24 & 31 mai 2012
7	Yvon	Vendredi	8h30	Rugby	Acrosport	3X500m	18 & 25 novembre 2011	17 février 2012	25 mai 2012
8	Isabelle	Vendredi	8h30	3X500m	Basket	Acrosport	25 novembre 2011	10 & 17 février 2012	25 mai 2012
9	Bernard	Vendredi	8h30	Volley	3X500m	Escalade	18 & 25 novembre 2011	17 février 2012	18 & 25 mai 2012
10	Chantal	Vendredi	10h30	3X500	Basket	Danse	25 novembre 2011	10 & 17 février 2012	25 mai 2012
11	Yvon	Vendredi	10h30	Rugby	3X500m	Escalade	18 & 25 novembre 2011	17 février 2012	18 & 25 mai 2012
12	Isabelle	Vendredi	10h30	Volley	Acrosport	3X500m	18 & 25 novembre 2011	17 février 2012	25 mai 2012
13	Isabelle	Vendredi	13h30	3X500m	Volley	Escalade	25 novembre 2011	10 & 17 février 2012	18 & 25 mai 2012
14	J-Christophe	Vendredi	13h30	Rugby	Acrosport	3X500m	18 & 25 novembre 2011	17 février 2012	25 mai 2012

CRENEAU	PROFESSEUR RESPONSABLE	ENSEMBLE D'EPREUVES	CC	PERIODE DU CYCLE	NOMBRE DE SEANCES	DATES DES CONTROLES	2 ^{ème} EXAMINATEUR	DATE DU RATTRAPAGE
JEUDI 8H30 à 10h30	Chantal GIACALONE	3X500	1	Du 16.09 au 25.11	10	18 nov	Surveillant	31 & 25 mai
		Basket	4	Du 02.12 au 17.02	10	9 & 16 fév	Yvon ROBERT	31 & 25 mai
		Danse	3	Du 10.03 au 26.05	10	31 mai	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
	J-Christophe DUVIVIER	Rugby	4	Du 16.09 au 25.11	10	17 & 24 nov	Yvon ROBERT	31 & 25 mai
		Acrosport	3	Du 02.12 au 17.02	10	16 fév	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 10.03 au 26.05	10	31 mai	Surveillant	31 & 25 mai
	Bernard GIACALONE	Volley	4	Du 16.09 au 25.11	10	17 & 24 nov	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 02.12 au 17.02	10	16 fév	Surveillant	31 & 25 mai
		Escalade	2	Du 10.03 au 26.05	10	24 & 31 mai	Yvon ROBERT	31 & 25 mai
JEUDI 10H30 à 12h30	Chantal GIACALONE	3X500	1	Du 16.09 au 25.11	10	18 nov	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
		Basket	4	Du 02.12 au 17.02	10	9 & 16 fév	Vanessa MILLOT	31 & 25 mai
		Danse	3	Du 10.03 au 26.05	10	31 mai	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
	J-Christophe DUVIVIER	Rugby	4	Du 16.09 au 25.11	10	17 & 24 nov	Vanessa MILLOT	31 & 25 mai
		Acrosport	3	Du 02.12 au 17.02	10	16 fév	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 10.03 au 26.05	10	31 mai	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
	Yvon ROBERT	Volley	4	Du 16.09 au 25.11	10	17 & 24 nov	Isabelle TOLCK	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 02.12 au 17.02	10	16 fév	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
		Escalade	2	Du 10.03 au 26.05	10	24 & 31 mai	Vanessa MILLOT	31 & 25 mai

CRENEAU	PROFESSEUR RESPONSABLE	ENSEMBLE D'ÉPREUVES	CC	PÉRIODE DU CYCLE	NOMBRE DE SÉANCES	DATES DES CONTRÔLES	2 ^{ème} EXAMINATEUR	DATE DU RATTRAPAGE
VENDREDI 8H30 à 10h30	Yvon ROBERT	Rugby	4	Du 16.09 au 25.11	10	18 & 25 nov	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
		Acrosport	3	Du 02.12 au 17.02	10	17 fév	<i>Chantal GIACALONE</i>	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 10.03 au 26.05	10	25 mai	Surveillant	31 & 25 mai
	Isabelle TOLCK	3X500	1	Du 16.09 au 25.11	10	25 nov	Surveillant	31 & 25 mai
		Basket	4	Du 02.12 au 17.02	10	10 & 17 fév	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
		Acrosport	3	Du 10.03 au 26.05	10	25 mai	<i>Chantal GIACALONE</i>	31 & 25 mai
	Bernard GIACALONE	Volley	4	Du 16.09 au 25.11	10	18 & 25 nov	<i>Chantal GIACALONE</i>	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 02.12 au 17.02	10	17 fév	Surveillant	31 & 25 mai
		Escalade	2	Du 10.03 au 26.05	10	18 & 25 mai	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
VENDREDI 10H30 à 12h30	Chantal GIACALONE	3X500	1	Du 16.09 au 25.11	10	25 nov	Surveillant	31 & 25 mai
		Basket	4	Du 02.12 au 17.02	10	10 & 17 fév	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
		Danse	3	Du 10.03 au 26.05	10	25 mai	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
	Yvon ROBERT	Rugby	4	Du 16.09 au 25.11	10	18 & 25 nov	J-Christophe DUVIVIER	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 02.12 au 17.02	10	17 fév	Surveillant	31 & 25 mai
		Escalade	2	Du 10.03 au 26.05	10	18 & 25 mai	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
	Isabelle TOLCK	Volley	4	Du 16.09 au 25.11	10	18 & 25 nov	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
		Acrosport	3	Du 02.12 au 17.02	10	17 fév	Bernard GIACALONE	31 & 25 mai
		3X500	1	Du 10.03 au 26.05	10	25 mai	Surveillant	31 & 25 mai

BAC EPS 2011-2012

1er cycle:

Jeudis 17 & 24 novembre.
Vendredis 18 & 25 novembre.

2ème cycle:

Jeudis 9 & 16 février.
Vendredis 10 & 17 février.

3ème cycle:

Jeudis 24 & 31 mai .
Vendredis 18 & 25 mai.

Rattrapage

Jeudi 31 et Vendredi 25 mai.

Ministère de l'Éducation Nationale
Lycée CASSINI
11, rue Henri Breuil
60607 CLERMONT CEDEX
TEL : 03.44.68.28.28
Fax : 03.44.78.37.87

CONVOCAATION

Examen : BACCALAUREAT

Nom : «Nom_Prénom»
Classe : «Classe»
Série : «Série»

Epreuve OBLIGATOIRE : EPS

J'ai l'honneur de vous demander de vous présenter aux dates et horaires indiqués ci-dessous.

- 1^{ère} activité : «A1»
«Eval1»
- 2^{ème} activité : «A2»
«Eval2»
- 3^{ème} activité : «A3»
«Eval3»

Au lieu de pratique habituel.

Les protocoles et les modalités d'évaluation sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://pedagogie.ac-amiens.fr/eps/projets/spip.php?rubrique30>

Tout candidat absent à l'une des épreuves sans justificatif (certificat médical) se verra attribuer la note « zéro »

Le chef d'établissement
Mme I. HOMBERT.

PROTOCOLE D 'EVALUATION ACROSPORT

Déroulement de l'épreuve :

Composer, réaliser collectivement un spectacle gymnique, constitué de figures dynamiques et statiques à partir de formations différentes et avec un support rythmique approprié, qui articule les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect d'un code de référence.

Apprécier la prestation à partir de critères identifiés. Deux essais sont autorisés. Le meilleur des deux est pris en compte. Le public est constitué des autres candidats de l'épreuve.

Exigences

Le groupe :

Les participants devront au minimum produire, dans un enchaînement de plus de 1 '30 :

Des duos en miroir

Une figure dynamique

Trois types de formations (duos, trios, quatuor...)

Une pyramide collective

Une introduction et une fin de mouvements identifiables

Chaque pyramide, pour être comptabilisée, doit tenir 3 secondes

L'équipe présentera également un projet sur papier libre comportant notamment le déroulement du mouvement, le tracé des déplacements sur le tapis, le thème...

Chaque candidat(e) :

Devra :

Participer au moins : à 5 figures dont au moins une dynamique et une pyramide collective

Etre au moins une fois voltigeur et une fois porteur

Présenter son projet d'enchaînement, sur sa fiche de notation dépendant du collectif

Juger la prestation d'un autre candidat, connaissant les critères

Rôle de juge :

La connaissance des exigences, la maîtrise des critères d'observation sont évalués à travers une fiche juge.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille

ACROSPORT		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCES ATTENDUES					
<p>NIVEAU 1 Composer, réaliser collectivement un spectacle gymnique constitué de figures dynamiques et statiques à partir de formations différentes et avec un support musical approprié, qui articule les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect d'un code de référence. Apprécier la prestation à partir de critères identifiés</p> <p>NIVEAU 2 composer, réaliser collectivement un spectacle gymnique constitué de figures statiques et dynamiques à partir de formations différentes et avec un support musical approprié qui vise un impact sur le spectateur en intégrant les dimensions acrobatique et artistique (esthétique et expressive). Apprécier, juger une prestation</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif qui doit être présenté par le groupe sur une fiche qui comporte le scénario : les différentes figures dans l'ordre d'apparition, leur cotation, la valeur globale des difficultés, la répartition des rôles, les inducteurs chorégraphiques (synchronisations, temps forts faibles, thème...).</p> <p>Des exigences clairement définies : Pour chaque candidat : chaque candidat devra participer au moins à 5 figures dont une au moins sera dynamique au niveau 1 et 2 au niveau 2 – il devra assurer les rôles de voltigeur et porteur – l'exigence de niveau 2 impose une position renversée du voltigeur Et le groupe : un début identifiable – des duos réalisés en miroir – au moins une figure dynamique – une figure collective (chaîne ou pyramide qui implique tous les candidats du groupe) – un élément acrobatique ou une série gymnique synchronisé avec au moins un partenaire – une figure libre - une fin identifiable. Des contraintes chorégraphiques : un espace scénique – passage devant un public – une durée supérieure à 1'30 - au moins 3 types de formations (duos trios quatuor...) - un support musical – la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatique (plus haut, plus renversé, plus dynamique..) et l'artistique (effets visuels en jouant sur les facteurs : espace, temps et énergie, sur la définition d'un thème...).</p> <p>Chaque candidat assure le rôle de juge. Un code de référence explicite permet de situer la difficulté des éléments, les exigences de l'enchaînement sur le plan de l'exécution et de la composition.</p>			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
05/20		0 à 2,5	2,5 à 3,75	3,75 à 5	
DIFFICULTE	Évalué pour chaque candidat sur 5 éléments au regard du code de référence.	Difficultés de niveau A et B. Nombre de figures impliquant le candidat < à 5 et ne comprenant pas de figure dynamique.	Difficultés de niveau B et C 5 figures appartenant à 3 types de formation dont la réalisation d'une figure dynamique.	Difficultés de niveau C et D 5 figures appartenant à 3 types de formation dont la réalisation de 2 figures dynamiques.	
10/20		0 à 1	1 à 2	2 à 3	
EXECUTION (se référer au code pour construire l'évaluation des prestations)	Collective : pyramides. Montage- démontage des figures. Tenue – stabilité des figures. Amplitude rythme figures dynamiques.	Précipité et peu équilibré. Tenue de la figure < 3''. Pas d'envol – lent et étriqué.	Mouvements précis, conduits et contrôlés. Tenue des figures 3''. Energie et amplitude.	Montage démontage ordonnés et rythmés. Tenue des figures 3''. Amplitude et rythme – envol.	
	Individuelle : Précision des appuis (sécurité) Qualité des postures. Présence – concentration. Assure rôle de voltigeur et de porteur.	Manque de tonicité - appuis peu précis - fautes de maintien ou déséquilibres. Concentration intermittente. Non mémorisation enchaînement. N'assume pas un des rôles.	Appuis précis- dos bassin tête placés. Alignements segmentaires respectés. Fautes souvent liées au manque d'amplitude ou de synchronisation. Concentration sur toute la prestation	Tonicité – précision gestuelle – amplitude - synchronisation avec la musique – rythme - voltigeur en position renversée. Candidat « acteur » qui tient son rôle.	
	Enchaînement : Placement et déplacement. Fluidité des liaisons. Synchronisation des partenaires.	Déplacements marchés uniformes. Temps morts entre figures. Synchronisation non recherchée.	Déplacements variés, intégrant rotations et renversements. Juxtaposition figure- déplacement. Synchronisation entre partenaires.	Déplacements variés et aériens, signifiants, synchronisés avec la musique et entre partenaires. Fluidité des enchaînements	
03/20		0 à 0,5	0,5 à 1	1 à 1,5	
PROJET COLLECTIF	Composition : occupation de l'espace scénique-support musical. originalité – prise de risque - virtuosité expressivité.	La construction ne prend pas en compte espace spectateur. Prise de risque minimale.	Construction orientée - espace scénique exploité- support musical peu exploité – effets visuels recherchés	Espace scénique et support musical exploités. Risque – Originalité - Virtuosité Expressivité	
	Fiche projet	0 à 0,5 Sommaire, incomplète.	0,5 à 1 Lisible et complète.	1 à 1,5 Lisible, complète, synopsis.	
02/20		0 à 0,25	0,25 à 1	1 à 1,5	
ROLE DE JUGE	Positionnement	Demeure spectateur, ne justifie rien, reste passif.	Juge, se justifie mais n'intègre pas tous les critères..	Juge de façon pertinente et justifié.	
	Attitude lors du passage des groupes	0 à 0,25 Manque de respect	0,25 à	à 0,5 Concentré	

DIFFICULTE (5 points)

Cotation des figures :

Figures statiques:

A= 0.25

B=0.5

C= 0.75

D=1

Figures dynamiques :

A= si rotation avant

B= si rotation arrière

C= si renversement

D= si envol

EXECUTION (10 points)

Collective : (3pts)

	Fig1	Fig2	Fig3	Fig4	Fig5	Fig6	Fig7
Chute (- 1 pt)							
Déséquilibre (- 0,5 pt)							
Stabilité <3s (-1 pt)							
Rythme incoordonné, hésitation (- 0,5pt)							

Individuel : (4 pts) : notation sur l'ensemble des figures

Appui	Mise en danger (0 pt)	Appui juste mais hésitant sur certaines figures. (1 pt)	Appui direct et précis sur l'ensemble des figures. (2 pts)
Posture	Sans tonicité sur l'ensemble des figures (0 pt)	Gainage et alignements non respecté sur toutes les figures. (0.5- 0.75 pt)	Gainage et alignement respecté sur toutes les figures. (1 pt)
Présence	Gestes parasites Non concentré Incoordonné avec l'équipe. (0 pt)	Pas de gestes parasites Concentré Incoordonné avec l'équipe (0,5 pt)	Pas de gestes parasites Concentré et coordonné sur tout l'enchaînement (1 pt)

Enchaînement : (3pts) : notation sur l'ensemble des figures

Placement et déplacement	Sans déplacement uniforme, pas ou peu d'éléments de liaison gymnique. (0-0,5 pt)	Déplacements variés, présence d'éléments de liaison gymnique (rotation, renversement). (0,75-1,5 pt)	Déplacements variés et aériens intégrant la musique. (2 pts)
Synchronisation et fluidité	Temps mort régulier, Synchronisation non recherchée. (0 pt)	Juxtaposition figures-déplacements, Synchronisation entre partenaires. (0,5-0,75 pt)	Fluidité de l'enchaînement Synchronisation avec musique et entre partenaires (1 pt)

PROJET COLLECTIF (3pts)

Composition	Composition qui ne prend pas en compte spectateur ou espace (0,25 pt)	Composition orientée, espace scénique exploité (0,5-0,75 pt)	Composition orientée et musique exploitée, impression sur spectateur (1 pt)
Prise de risque	Minimale (0,25 pt)	Effets visuels recherchés (0,5 pt)	Originalité, virtuosité (1 pt)
Fiche projet	Sommaire, incomplète (0,25 pt)	Lisible et complète (0,5 pt)	Lisible, complète, mini scénario (1 pt)

ROLE DE JUGE (2pts)

Attitude	Manque de respect (0 pt)	Attentif (0,25 pt)	Concentré (0,5 pt)
Fiche juge	Ne juge pas, demeure spectateur apprécie ou n'apprécie pas la prestation (0,25 pt)	Observe et juge mais vision étriquée, n'intègre pas tous les critères chorégraphiques (0,75 pt)	Juge de manière pertinente et justifié (1,5 pt)

FICHE JUGE ACROSPORT

NOM :

PRENOM :

CLASSE :

CRITÈRES OBSERVABLES			
LE RYTHME GÉNÉRAL EST :	LENT	HACHÉ	MONOTONE
	FLUIDE	DYNAMIQUE	
L'ESPACE EST UTILISÉ DANS :	SA VERTICALITÉ	SA TOTALITÉ	EN PARTIE
	SON HORIZONTALITÉ		
LE DÉBUT ET LA FIN DE L'ENCHAÎNEMENT SONT :	NON PERÇUS	ÉLABORÉS	ORIGINAUX
	QUELCONQUES		
LES ÉLÉMENTS DE LIAISON SONT :	GYMNIQUES	ACROBATIQUES	
	CHORÉGRAPHIQUES		
LE RÉALISATION DES FIGURES EST :	BASSIN GAINÉ		AVEC APPUI SÉCURITAIRE
	SEGMENTS ALIGNÉS		AVEC TONICITÉ MUSCULAIRE

**A la suite de la prestation du groupe, quels sont les effets et les sensations ressentis ?
Développez votre réponse.**

NIVEAU 1 : jusqu'à 1 point	NIVEAU 2 : jusqu'à 2 points
Commentaires brefs et peu détaillés. Lecture linéaire de la prestation. L'élève répond sans réelle analyse.	Analyse complète, détaillée et justifiée. Un avis personnel fondé est émis.

Note de l'élève juge

sur 2 points

PROTOCOLE D'EVALUATION BASKET.

Déroulement de l'épreuve:

Equipes de niveau homogène.

Au moins 2 matches de 8 mn par équipe.

Equipes de 4 joueurs.

Terrain réglementaire.

Règlement officiel FFBB.

La 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1 '30".

Chaque équipe élabore un projet d'organisation collective (attaque et défense) entre chaque rencontre.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille jointe.

EVALUATION BAC : BASKET

Points	1	2	3	4
Organisation collective	Pas d'organisation. Les joueurs se gênent. Les progressions individuelles prédominent. Atteinte de la cible aléatoire.	Organisation privilégiant la montée de balle rapide. Utilisation dominante du couloir de jeu direct. Pas d'adaptation à l'équipe adverse. Jeu à 2 en relais rapide.	Utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Organisation autour des espaces clés (fer à cheval). Utilisation du passe et va. Echanges qui créent le déséquilibre.	Réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation par rôles (meneur, intérieur...) Combinaisons d'actions de plusieurs joueurs. Placement remplacement constant des équipiers.

		Points
Actions individuelles du PB	Progresses en l'absence d'opposition. Passe en cloche. Se débarrasse de la balle. Déclenche des tirs souvent en position peu favorable.	1
	Avance pour fixer et décaler un partenaire. Passe avec précision. Adapte sa passe (directe, à rebond...) Utilise le pied pivot. + ♂: <i>conserve la balle sous la pression de l'adversaire.</i>	2
	Passe décisive à un partenaire placé favorablement. Fixe et passe. Tire de différents angles et longueurs. + ♂: <i>déborde et dribble, gagne ces duels. Efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur.</i>	3
Actions du NPB	Suit le PB. Apprécie mal la distance utile de passe. Reste dans le couloir direct de jeu.	1
	Appui ou soutien. Occupe les espaces libres. Appels orientés en mouvement. + ♂: <i>occupation des zones favorables de tirs.</i>	2
	Crée des espaces libres (écran pour tir ou pénétration du porteur, aide côté ballon et démarqué à l'opposé du ballon), + ♂: <i>rebonds offensifs.</i>	3
Actions individuelles du défenseur	Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes.	1
	Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible). + ♂: <i>gêne du tir efficace.</i>	2
	Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte en coordination avec les autres partenaires. + ♂: <i>va aux rebonds défensifs.</i>	3
	Anticipe pour intercepter, harcèle, dissuade, va au rebond. Articule ses actions avec ses partenaires.	4

Points	1	2	3	4
Organisation collective défensive	Pas d'organisation. Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le PB	Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse (on défend selon son envie)	Défense organisé et étagée. Répartition entre harceleur et récupérateur, intercepteur en repli	Capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score. L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier. Entraide efficace.

Efficacité collective

Match gagné
2

Match nul
1

Match perdu
0

	Action individuelle du PB	Action individuelle du NPB	Action individuelle du défenseur	Organisation collective	Organisation collective défensive
EQUIPE N° :					
EQUIPE N° :					
EQUIPE N° :					
EQUIPE N° :					

PROTOCOLE D 'EVALUATION DANSE

Déroulement de l'épreuve :

Présenter une chorégraphie collective singulière et originale, qui interprète une démarche de composition identifiée dans une œuvre.

Durée : lmin30 à 2min30.

Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence, ...)

Les spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs à l'aide d'une fiche.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille jointe.

Construction de la chorégraphie

Note collective

	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
Procédé de composition	<ul style="list-style-type: none"> Traitement partiel ou banal, brouillon, maladroit. L'effet recherché est peu convaincant. <p style="text-align: center;"><i>1 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Procédé repérable. l'intention est comprise et la réalisation commence à être assimilée <p style="text-align: center;"><i>2 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Procédé affirmé et précis. Le groupe sait l'effet produit par son choix. Une cohérence dans le style se dégage vers l'originalité et une prise de risque (sorti du conventionnel) <p style="text-align: center;"><i>3 pts</i></p>
Organisation entre les danseurs	<ul style="list-style-type: none"> Relations incertaines, timides, confuses, floues Relations peu variées et peu en lien avec l'effet recherché <p style="text-align: center;"><i>0,5 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Relations préparées, arrangées, organisées. Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs <p style="text-align: center;"><i>1,5 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation pertinente de modalités variées de relations entre danseurs La synchronisation des danseurs évolue dans les solos, duos trios en fonction de l'à-propos. <p style="text-align: center;"><i>2,5 pts</i></p>
Construction de l'espace scénique	<ul style="list-style-type: none"> Orientation frontale et trajets vers l'avant (les changements de direction se font principalement en aller-retour) <p style="text-align: center;"><i>0,5 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Trajets précis et organisés avec changements de direction <p style="text-align: center;"><i>1,5 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Trajets et directions variés, choisis, déterminés et réfléchis <p style="text-align: center;"><i>2,5 pts</i></p>
Scénographie	<ul style="list-style-type: none"> Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, simpliste ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème <p style="text-align: center;"><i>0,5 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente <p style="text-align: center;"><i>1 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Exploitation originale des éléments de scénographie : ils renforcent le thème. <p style="text-align: center;"><i>2 pts</i></p>

Evaluation individuelle

Engagement moteur	<ul style="list-style-type: none"> • Appuis instables • Gestes étriqués et timides • Regard au sol <p style="text-align: center;"><i>1 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motricité simple et maîtrisée. <p style="text-align: center;"><i>2 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Appuis précis et stables • Gestes précis et convaincus • Regard fixe et/ou informatif • Motricité plus complexe • Variation d'énergie <p style="text-align: center;"><i>3 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Appuis affirmés • Regard animé, ouvert, présent • Gestes complexes maîtrisés • Utilisation des déséquilibres <p style="text-align: center;"><i>4 pts</i></p>
Engagement émotionnel	<ul style="list-style-type: none"> • Danseur peu assuré, hésitant • Subit les choix corporels du groupe • Récite • Troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, gestes parasites) <p style="text-align: center;"><i>1 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Danseur engagé dans son rôle • Convaincant mais de façons intermittente <p style="text-align: center;"><i>2 pts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présence sur scène qui crée de l'émotion • S'engage dans les choix corporels du groupe • Convaincant et engagé dans son rôle en permanence <p style="text-align: center;"><i>4 pts</i></p>	
Evaluation du spectateur	<ul style="list-style-type: none"> • Décrit la chorégraphie • Ne reconnaît pas les éléments de composition • Appréciation non argumentée <p style="text-align: center;"><i>0,5 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explique la construction de la chorégraphie présentée et de certains temps forts <p style="text-align: center;"><i>1 pt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse les moyens mis en œuvre par le groupe pour produire les effets observés • Argumente une critique en cohérence avec le projet <p style="text-align: center;"><i>2 pts</i></p>	

Élève spectateur

NOM :

CLASSE :

NOMS des élèves de
la chorégraphie
« **coup de cœur** »

Le choc des mots :

Caractériser la
chorégraphie par
3 mots **flash**.

-
-
-

Ce qui me plaît
dans la chorégraphie :

(un passage, un effet scénique,
l'originalité, la composition)

Mes remarques sur les
danseurs interprètes :

La concentration, l'expression
les rôles, les gestes, ...)

Résumer en une phrase les impressions, émotions, traces laissées
par la chorégraphie.

PROTOCOLE D'EVALUATION DEMI-FOND

Déroulement de l'épreuve :

Chaque élève réalise 3 courses de 500m, chronométrées par un enseignant à la seconde : récupération 10 minutes.

Les élèves courent sans montre ni chronomètre, mais un temps leur est communiqué aux 250m.

Avant l'épreuve, l'élève indique sur une fiche le temps visé pour le premier 500m. Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500m.

Le temps cumulé (somme des 3 temps) compte pour 70% de la note, soit 14 points.

L'écart au projet temps (somme des 2 écarts temps visée/temps réalisés) compte pour 30% de la note, soit 6 points.

Répartition des points :

Voir feuille joint

COURSE DE DEMI-FOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
COMPÉTENCES ATTENDUES		<p>En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 mn maximum entre chaque course), chronométrées par un enseignant à la seconde.</p> <p>Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m.</p> <p>Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m.</p> <p>Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m.</p> <p>Le temps cumulé (somme des 3 temps réalisés) compte pour 70 % de la note de l'épreuve.</p> <p>L'écart au projet temps (somme des 2 écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.</p>								
<p>▪ NIVEAU 1</p> <p>Se préparer pour effectuer une série de courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en recherchant parallèlement à respecter un projet conçu et expérimenté lors des séances d'entraînement. Le niveau de performance (temps et écart au projet) reste moyen à assez satisfaisant.</p> <p>▪</p> <p>NIVEAU 2</p> <p>Ce niveau atteste d'un bon développement des ressources énergétiques, de la capacité à gérer correctement des temps de récupération et à se rapprocher efficacement de son projet.</p>		NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)	0.7	10.50	8.05	7	7.20	5.14	11.2	6.55	4.29
		1.4	10.20	7.38	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24
		2.1	9.50	7.11	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19
		2.8	9.24	6.49	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15
		3.5	8.59	6.28	9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10
		4.2	8.37	6.10	10.5	6.03	4.34			
		4.9	8.15	5.53						
		5.6	7.56	5.37						
		6.3	7.38	5.24						
06/20	Écart au projet (barème mixte)	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6	Écart en secondes Barème mixte	
		0.6	20		3.0	9		4.8	4	
		1.2	16		3.6	7		5.4	3	
		1.8	13		4.2	5		6.0	2	
		2.4	11							

EXEMPLES :

Candidat Garçon :	
Le temps prédit avant la première course 1'43''. Temps réalisé 1'44''	Ecart : 1''
Le temps prédit avant la deuxième course 1'49''. Temps réalisé 1'52''	Ecart : 3''
Temps réalisé lors de la troisième course 1'45''	
Notation :	
• Temps cumulé : 1'44'' + 1'52'' + 1'45'' = 5'21''	6.3 Pts / 14
• Ecart prédiction / réalisation 1'' + 3'' = 4''	4.8 Pts / 6
NOTE 11.10 / 20	

Candidate fille :	
Le temps prédit avant la première course 2'15''. Temps réalisé 2'18''	Ecart : 3''
Le temps prédit avant la deuxième course 2'18''. Temps réalisé 2'15''	Ecart : 3''
Temps réalisé lors de la troisième course 2'12''	
Notation :	
• Temps cumulé : 2'18'' + 2'15'' + 2'12'' = 6'45''	8.4 Pts / 14
• Ecart prédiction / réalisation 3'' + 3'' = 6''	3.6 Pts / 6
NOTE 12.00 / 20	

PROTOCOLE D'ÉVALUATION EN ESCALADE.

Déroulement de l'épreuve:

L'élève choisit, dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue. L'épreuve consiste à se préparer et à s'équiper en tant que grimpeur et assureur pour grimper en tête et descendre en moulinette, dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.

Avant l'épreuve, l'élève précise la modalité de protection, c'est-à-dire si le premier et/ou le 2^{ème} point d'assurage est pré-équipé ou non et s'il pose les dégaines ou non .

En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégainée atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille joint



Fiche Individuelle d'Évaluation au Baccalauréat en Escalade

Nom:

Prénom:

Classe:

Projet :

- Je choisis la voie : _____ de cotation: _____ nbre de points : _____
- Je sais que pour réaliser mon épreuve, depuis mon encordement jusqu'au retour au sol, je bénéficie de 8 minutes (part imposée: sinon, perte de 1 point dans le projet)
- Je suis évalué sur une seule voie, Je peux néanmoins réaliser une seconde voie à condition qu'elle soit d'au moins un degré supérieur à la précédente (ex; 1ère voie 5b, 2ème voie 5c).

A : BAREME PERFORMANCE voies connues et travaillées

/ 10 points

Points	1	2	3	4	4,5	5	5,5	6	7	7,5	8	9	10
Garçons	3c	4a	4b	4b+	4c	4c+	5a	5a+	5b	5b+	5c	5c+	6a
filles	3b	3c	4a	4a+	4b	4b+	4c	4c+	5a	5a+	5b	5b+	5c

B : QUALITÉ DE LA PRESTATION

/ 4 points

Niveau non atteint: 0,5 pt	Niveau 0 : 1 pt	Niveau 1 : 2 pts	Niveau 2 : 4 pts
Equilibre statique. Pose des pieds imprécise. Valorisation des prises crochetantes uniquement, "grimpe à l'échelle". Abandon rapide pas de prise de risque. Aucune lecture préalable.	Equilibre perturbé, grimpe saccadée. Pose des pieds sur l'intérieur rarement en pointe. Privilégie la force musculaire. Solution souvent inadaptée. Ne voit pas les prises de pieds.	Apparition d'une gestuelle propre. Début d'utilisation des carres. Rythme inapproprié, recherche de point de repos. Persévère et accepte les déséquilibres. Lecture de séquence en séquence.	Gestuelle adaptée, fluidité. La pose de pieds est précise et plus riche (griffé, talon...). Lecture anticipée, décision rapide, cran. Usage adapté des points de repos (analyse et se replace).
Voie non terminée	Voie réalisée avec ou sans chute	Voie réalisée sans chute	Voie réalisée sans chute

C : PRECISION ET QUALITÉ DU MOUSQUETONNAGE

/ 3 points

C1: Maladresse et perte de la corde	-1
C2: Fait une maille (yoyo)	-3
C3: Prend, réclame trop de mou ou réclame du mou trop tôt	-2
C4: Mousquetonne trop tôt (extension)	-1,5
C5: Mousquetonne trop tard (sous l'épaule)	-1,5
C6: Erreur de sens de passage de la corde	-3
C7: Erreur dans le sens des ouvertures des mousquetons	-1
C8: Oubli de mousquetonner	-3

D : QUALITÉ DE L'ASSURAGE

/ 3 points

D1: Pas de parade avant le premier point (assurage en bloc) !	-1
D2: Vis de mousqueton ouverte !	-2
D3: Trop de mou ou trop sec !	-2
D4: Se laisse surprendre par la chute !	-2
D5: 2 mains au dessus du descendeur pour donner du mou !	-3
D6: Lache la corde du bas !	-3
D7: Assurage hésitant !	-1,5
D8: Ne verrouille pas dans les temps morts !	-1
D9: Trop loin du mur ou sous l'axe de chute !	-2,5
D10: Descente incontrôlée pour démousquetonner !	-2
D11: Nécessite l'intervention d'un tiers ou contre-assureur !	-3
D12: Pas de communication entre grimpeur et assureur !	-3

Note Proposée:

/20 points

PROTOCOLE D'ÉVALUATION RUGBY

Déroulement de l'épreuve :

Match en 7X7 (avec 1 ou 2 remplaçants) sur terrain de 50X30m

Équipes mixtes ou non selon la composition des *classes*

3 ou 4 équipes selon les *classes*

Tournoi sous forme de mini championnat

Au moins 2 matches de 8' contre chaque équipe

8' de pause entre deux matches si une équipe doit jouer 2 matches de suite.

Chaque équipe élabore un projet d'organisation collective (attaque et défense) entre chaque rencontre.

Règlement :

Règlement officiel rugby à 7

Essai= 5pts. Pas de transformation, ni de pénalité tentée.

Mêlée en 3 contre 3 **sans** poussée.

Touche : 2 joueurs de chaque équipe dans l'alignement avec un lanceur

Jeu au pied autorisé dans les 5m (zone délimitée par des plots devant chaque en-but)

Pénalité jouée à la main.

Possibilité d'exclure temporairement un joueur, en cas de jeu dangereux (2mn)

Répartition des points par niveau de pratique :

Voir feuille jointe.

EVALUATION BAC RUGBY

Note collective:

Organisation collective OFFENSIVE:

.../4pts

0,5 à 1: **SUBIT LE RAPPORT DE FORCE**, même favorable. Les actions individuelles prédominent. Pas d'OC, pas d'échange possible, pas de continuité du jeu, recul et/ou perte à la rencontre de l'adversaire

1,5 à 2: **MAINTIENT LE RAPPORT DE FORCE QUAND IL EST FAVORABLE.** Jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire. Jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire. JEU dans l'axe. Le jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte de B. ou marque.

2,5 à 3: **EXPLOITE LE RAPPORT DE FORCE QUAND IL EST FAVORABLE OU EQUILIBRE.** Enchaînements d'actions pour concentrer la déf, la contourner, ou la traverser. Echanges qui créent le déséquilibre. Alternance de jeu Groupé/Déployé LIBERANT des espaces. 2 formes de jeu aboutissant souvent à la marque.

3,5 à 4: **FAIT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE QU'IL SOIT FAVORABLE, EQUILIBRE OU DEFAVORABLE.** Adaptation, réactivité au problème posé par l'adversaire. Création d'incertitudes, de danger. Continuité du jeu assuré par différentes formes de jeu D/ G/ au pied. Conservation du ballon grâce à 1 distribution des rôles adaptée, bonne vitesse d'exécution collective, PLACEMENT, REPLACEMENT PERMANENT.

Organisation collective DEFENSIVE:

.../4pts

0,5 à 1: **RAPPORT DE FORCE souvent favorable A LA DEF.** Pas d'OC décelable, défense en nombre sur le JPB, Pas de ligne de déf., aspirations des défenseurs sur le JPB.

1,5 à 2: **RAPPORT DE FORCE EQUILIBRE.** Constitution d'un rideau déf. en dents de scie. Bloque la progression du JPB, peut récupérer des B. au sol dans la zone de placages.

2,5 à 3: **EXPLOITE LE RAPPORT DE FORCE QUAND IL EST FAVORABLE OU EQUILIBRE.** Ligne déf. Placée en largeur pour bloquer la progression, tendance à se consommer trop nombreux dans les regroupements, REORGANISATION INCOMPLETE après plusieurs regroupements offensifs.

3,5 à 4: **FAIT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE QU'IL SOIT FAVORABLE, EQUILIBRE OU DEFAVORABLE.** Ligne DEFENSIVE PRESSANT « HAUT », avec une couverture en arrière du 1^{er} rideau. FAIT RECULER L'ATTAQUE, PROVOQUE DES RECUPERATIONS DE B. DANS LA LIGNE D'AFFRONTMENT.

EFFICACITE COLLECTIVE :

.../2pts

0,5: Aucun match gagné. **1:** ½ matchs gagnés **1,5:** 2/3 des matchs sont gagnés. **2:** Tous les matchs de l'équipe sont remportés.

EFFICACITE INDIVIDUELLE OFFENSIVE (JPB & JNPB) 6 pts	EFFICACITE INDIVIDUELLE DEFENSIVE 4 pts	O.C. OFF 4pts	O.C. DEF 4pts	Effacité Collective 2 pts	Note totale finale 20pts
<p style="text-align: center;">0,5 à 1 : JOUEUR PASSIF. Toujours à distance ou en retard. Pas de volonté d'intervenir. Se débarrasse du ballon, passes souvent imprécises, Lance instantanément la B. à 1 partenaire ou en arrière.</p> <p>1,5 à 2 : JOUEUR INTERMITTENT. Impliqué quand le jeu se déplace vers lui, AVANCE avec la B. ou passe approximative selon la présence de déf. JNPB : se rend disponible dans un espace latéral proche, AIDE avec retard.</p> <p style="text-align: center;">2,5 à 4 : JOUEUR ENGAGE ET REACTIF. Répond à la situation rapidement, JPB : avance, provoque le contact, passe avec précision. JNPB : soutient au contact, enjambe et protège le porteur de B. au sol, s'écarte pour assurer la circulation de B.</p> <p style="text-align: center;">4,5 à 6: JOUEUR RESSOURCE, ORGANISATEUR ET DECISIF. Capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. JPB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe, décale, gagne le 1^{er}1, prend l'intervalle et perce la déf., Joue au PIED derrière la déf). JNPB : Se déplace, se replace pour créer de l'incertitude et /ou continuer le mouvement. Joueur AIDE.</p>	<p style="text-align: center;">0,5 à 1 : JOUEUR PASSIF. Toujours en retard ou inactif pour empêcher la progression du JPB, Plutôt à la poursuite sans intention d'intervenir.</p> <p>1,5 à 2 : JOUEUR INTERMITTENT. Impliqué quand le jeu se déplace vers lui, ACCROCHE ET FREINE le JPB, mise au sol à plusieurs et récupération éventuelle.</p> <p style="text-align: center;">2,5 à 4 : JOUEUR ENGAGE ET REACTIF. Capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Le défenseur direct du JPB le plaque ou le bloque ; les plus proches tentent de récupérer la B., d'autres protègent les côtés en arrière de la ligne de hors jeu. REPARTION MAL EQUILIBREE.</p> <p style="text-align: center;">4,5 à 6: JOUEUR RESSOURCE, ORGANISATEUR ET DECISIF. Capable d'anticiper et d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. PRESSE « HAUT », fait reculer et fait parfois perdre la B. au placage. Plaque l'adversaire et la B. (arrête la progression, le mouvement du ballon). Couverture mutuelle dans la ligne. Adaptation en CONTEXTE.</p>				

JD : jeu déployé porteur de balle

JG : jeu groupé

JPB : joueur porteur de balle
O.C : organisation collective

JNPB : joueur non

Note collective:

Organisation collective OFFENSIVE:

.../4pts

1 à 1,5: Les actions individuelles prédominent. Peu de continuité du jeu, recul et/ou perte de balle à la rencontre de l'adversaire

2 à 3: Jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire. JEU dans l'axe. Le jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte de B. ou marque.

3,5 à 4: Enchaînements d'actions pour concentrer la défense, la contourner, ou la traverser. Echanges qui créent le déséquilibre. Alternance de jeu Groupé/Déployé LIBERANT des espaces. 2 formes de jeu aboutissant souvent à la marque.

Organisation collective DEFENSIVE:

.../4pts

1 à 1,5: défense en nombre sur le JPB, Pas de ligne de défenseur, aspirations des défenseurs sur le JPB. Début d'un placement en ligne .

2 à 3: Bloque la progression du JPB, peuvent récupérer des B. au sol dans la zone de placages (seules ou à plusieurs).

3,5 à 4 : Ligne défensive efficace. Placée en largeur pour bloquer la progression des attaquants. REORGANISATION OFFENSIVE après plusieurs regroupements offensifs.

EFFICACITE COLLECTIVE :

.../2pts

0,5: Aucun match gagné. **1:** $\frac{1}{2}$ matchs gagnés

1,5: 2/3 des matchs sont gagnés.

2: Tous les matchs de l'équipe sont remportés.

<u>EFFICACITE INDIVIDUELLE OFFENSIVE (JPB) 3 pts</u>	<u>EFFICACITE INDIVIDUELLE OFFENSIVE (JNPB) 3 pts</u>	<u>EFFICACITE INDIVIDUELLE DEFENSIVE 4 pts</u>	<u>O.C. OFF 4pts</u>	<u>O.C. DEF 4pts</u>	<u>Effi Coll 2 pts</u>	<u>Note totale finale 20pts</u>
<p>0,5 à 1: JOUEUSE PASSIVE. -Se débarrasse du ballon, -Peu de passe précise,</p> <p>1,5 à 2 : JOUEUSE INTERMITTENTE -Le choix de jeu n'est pas toujours adapté -AVANCE avec la B. ou passe approximative.</p> <p>2,5 à 3 : JOUEUSE ENGAGEE ET REACTIVE -Avance, provoque le contact, passe avec précision, -Alterne JD, JG</p>	<p>0,5 à 1: JOUEUSE PASSIVE. SOUVENT à distance ou en retard. Peu de volonté d'intervenir.</p> <p>1,5 à 2: JOUEUSE INTERMITTENTE -Impliquée quand le jeu se déplace vers le ballon, SOUTIEN parfois. -Se rend disponible dans un espace latéral proche, AIDE avec retard.</p> <p>2,5 à 3 : JOUEUSE ENGAGEE ET REACTIVE. Répond à la situation rapidement, JNPB : soutient au contact, enjambe et protège le porteur de B. au sol, s'écarte pour assurer la circulation de B. -Joueuse AIDE</p>	<p>0,5 à 1: JOUEUSE PASSIVE. SOUVENT en retard pour empêcher la progression du JPB, Plutôt à la poursuite sans intention d'intervenir. -LAISSE avancer le JPB.</p> <p>1,25 à 2.75: JOUEUSE INTERMITTENTE. Impliquée quand le jeu se déplace vers elle, ACCROCHE ET FREINE le JPB, mise au sol à plusieurs ou seule PARFOIS (sinon bloque) et récupération éventuelle.</p> <p>3 à 4: JOUEUSE ENGAGEE ET REACTIVE. Capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Sur JPB, le plaque, les plus proches tentent de récupérer la B., d'autres protèges les côtés en arrière de la ligne de hors jeu.</p> <p>PRESSE « HAUT », fait reculer et fait perdre la B. au placage.</p>				

EVALUATION BAC RUGBY

2007/2008

Lycée Cassini

EQUIPE :

JOUR :

PROF :

Score match 1 :

Score match 2 :

Score match 3 :

Score match 4 :

	<u>EFFICACITE INDIVIDUELLE</u> <u>OFFENSIVE (JPB & JNPB)</u> <u>6 pts</u>	<u>EFFICACITE</u> <u>INDIVIDUELLE</u> <u>DEFENSIVE</u> <u>4 pts</u>	<u>O.C.</u> <u>OFF</u> <u>4pts</u>	<u>O.C.</u> <u>DEF</u> <u>4pts</u>	<u>Effacité</u> <u>Collective</u> <u>2 pts</u>	<u>Note</u> <u>totale</u> <u>finale</u> <u>20pts</u>
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						
Joueur n°						
Nom :	<u>3</u>	<u>2</u>				
Prénom :						

EVALUATION BAC RUGBY

Lycée Cassini



EQUIPE :

Résultats des matchs : V/V/V/V
D/D/D/D
N/N/N/N

ORGANISATION COLLECTIVE : 1/ 2/ 3/ 4/ 5

Rôle prépondérant : +1/ Passif : - 1

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

Joueur n°	Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur	Rôle dans l'O.C
Nom :				
Prénom :				

PROTOCOLE D'EVALUATION VOLLEY BALL

Déroulement de l'épreuve:

Equipes de niveau homogène.

Rencontres en 2 sets de 15 points.

Equipes de 4 joueurs.

Terrain de 7m sur 14m, filet de 2.00m à 2.30m.

Nombre de services consécutifs : 3 par équipe. Un même joueur sert 3 fois consécutivement, puis le service va à l'équipe adverse.

Chaque équipe a le droit à 1 temps mort par set.

Règlement officiel FFVB.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille jointe.

	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
Organisation collective offensive 4	PAS DE COLLECTIF Organisation peu structurée. Les actions INDIVIDUELLES prédominent. Les points sont marqués par HASARD 1	DEBUT d'organisation collective. Renvois prioritairement en ZONE ARRIERE 2	Organisation de l'équipe autour du PASSEUR . Jeu avec RELAIS ORGANISE 3	PROJET COLLECTIF ADAPTE à l'équipe adverse. INCERTITUDE dans le choix de l'attaque 4
Efficacité individuelle en attaque 6	REACTIONS EXPLOSIVES SERVICES RATES 1	Attaque sur balle facile. Relève la balle pour un partenaire Services assurés mais facile Filles : Passeur-bloqueur 2.5	Garçons : Le relayeur : passes orientées, hautes et favorables. L'attaquant : place ou accélère la balle. NPB : se déplace pour relayer ou attaquer Filles : Le relayeur : passe ou renvoie L'attaquant : place la balle NPB : Se rend disponible comme relais Services PLACES . 4	Garçons : PB : Passes décisives Attaques variées en direction et en vitesse : SMASH NPB : Fait des appels de balles par ces déplacements. Services DANGEREUX ET PUISSANTS Filles : PB : attaques variées en direction NPB : Se place en situation favorable d'attaque 6
Organisation collective défensive 4	PAS D'ORGANISATION COLLECTIVE 1	Projet collectif VISIBLE Sauvegarde de la balle SANS PROJET OFFENSIF 2	REORGANISATION de l'équipe après le renvoi Organisation collective de défense VISIBLE 3	L'organisation collective est EFFICACE, S'ADAPTE ET évolue en fonction des situations (contre, défense basse ...) 4
Efficacité individuelle en défense 4	SPECTATEUR OU REACTION TARDIVE (évite ou en retard) 1	Passage du rôle d'attaquant à celui de défenseur TARDIF Filles : Réceptionneur (défenseur)-bloqueur 2	Garçons : ACTIF (se déplace et se replace vite) RELEVE les balles faciles et début du CONTRE Filles : Réceptionne les balles faciles reçues dans sa zone proche 3	Garçons : Défense basse sur SMASHE PUISSANT ET BALLES ELOIGNEES , contre efficace Filles : Réceptionne et défend les balles éloignées Début du contre 4
Efficacité collective 2	<i>Matches perdus</i> 0	<i>Matches perdus avec peu d'écart (moins de 3 points)</i> 0.5	<i>matches perdus = matches gagnés</i> 1	<i>matches gagnés</i> 2

2 matches en 15 points, 4 contre 4 sur un terrain de 7m sur 7m, règlement FFVB

EVALUATION VOLLEY

DATE :.....

Couleur :.....	Organisation collective offensive 4	Efficacité individuelle en attaque 6	Organisation collective défensive 4	Efficacité individuelle en défense 4	Efficacité collective 2	Total / 20
1 :.....						
2 :.....						
3 :.....						
4 :.....						
5 :.....						
6 :.....						

..... /

Couleur :.....	Organisation collective offensive 4	Efficacité individuelle en attaque 6	Organisation collective défensive 4	Efficacité individuelle en défense 4	Efficacité collective 2	Total / 20
1 :.....						
2 :.....						
3 :.....						
4 :.....						
5 :.....						
6 :.....						

Epreuves adaptées

Epreuve académique de MARCHÉ ADAPTÉE - BACCALAUREAT

L'élève doit fournir obligatoirement un certificat médical type attestant de son aptitude à participer à l'épreuve.

Le jury se réserve le droit d'adapter l'épreuve en fonction du handicap avéré.

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE							
<p>NIVEAU 1 Effectuer une série de marches en réalisant, sans s'arrêter et à allure régulière, la meilleure distance totale durant l'épreuve. Annoncer un projet personnel et chercher à le respecter.</p> <p>NIVEAU 2 Se rapprocher efficacement de son projet en gérant ses allures de marche au cours de l'épreuve. Tenir compte de ses ressources et des repères intégrés au cours de l'entraînement.</p>			<p>En marchant, le candidat réalise 3 parcours de 10mn avec 5 mn de récupération entre chaque parcours. L'élève marche sans montre ni chronomètre mais sera informé à mi-parcours (5 mn). Le jury relève les distances parcourues en 5 minutes et en 10 minutes pour chaque période.</p> <p>Après l'échauffement et avant la première période de marche, le candidat indique au jury sur une fiche le temps visé pour chacune des trois périodes de 10 minutes suivantes. L'écart au projet correspond à la différence entre la distance prévue et celle réalisée lors de chaque période. La régularité est calculée par rapport à l'écart entre les distances réalisées lors de chaque période de 5 minutes. Si le candidat s'arrête lors d'une période, cela entraîne la note de zéro en régularité pour la période considérée.</p> <p>Le parcours sera balisé tous les 25 m.</p>							
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2				
04 / 20	REGULARITE Somme des écarts entre la distance sur 10 minutes divisée par 2 et la distance sur 5 minutes	Note	Total en mètres	Note	Total en mètres	Note	Total en mètres			
		1] 150 - 175] m	2.5] 75 - 100] m	4	Moins de 25 m			
		1] 175 - 200] m	2] 100 - 125] m	3.5] 25 - 50] m			
		0.5] 200 - 225] m	1.5] 125 - 150] m	3] 50 - 75] m			
		0.5	Ecart supérieur à 225 mètres							
12 / 20	INTENSITE – VITESSE DE MARCHÉ Distances cumulées des 3x10mn	Note	DISTANCES		Note	DISTANCES		Note	DISTANCES	
			Filles	Garçons		Filles	Garçons		Filles	Garçons
		5] 3100 - 3300] m] 3500 - 3700] m	9] 3900 - 4000] m] 4100 - 4200] m	12	Plus de 4200 m	Plus de 4400m
		4] 2900 - 3100] m] 3300 - 3500] m	8] 3700 - 3900] m] 4000 - 4100] m	11] 4100 - 4200] m] 4300 - 4400] m
		3] 2700 - 2900] m] 3100 - 3300] m	7] 3500 - 3700] m] 3900 - 4000] m	10] 4000 - 4100] m] 4200 - 4300] m
		2] 2500 - 2700] m] 2900 - 3100] m	6] 3300 - 3500] m] 3700 - 3900] m			
1	Distances inférieures									
04 / 20	ECART AU PROJET Somme des écarts entre les distances prévues et celles réalisées	2] 250 m - 300]		3] 125 m - 200 m]		4	INFÉRIEUR A 75 METRES	
		1	SUPERIEUR A 300 METRES		2.5] 200 - 250 m]		3.5] 125 m - 75 m]	

EXEMPLE POUR UNE CANDIDATE :

PERIODE 1			PERIODE 2			PERIODE 3		
PREVU	1100 M		PREVU	1100M		PREVU	1100M	
REALISE	5 MIN 600 M		REALISE	5 MIN 650 M		REALISE	5 MIN 600 M	
	10 MIN 1025 M	/2= 550 M		10 MIN 1200 M	/2 = 600 M		10 MIN 1150 M	/2= 575 M
REGULARITE	ECART	50 M	REGULARITE	ECART	50 M	REGULARITE	ECART	25 M
PROJET	ECART	75 M	PROJET	ECART	100 M	PROJET	ECART	50 M
REGULARITE 50 M + 50 M + 25 M = 125 M	2 / 4	INTENSITE 1025 M + 1200 M + 1150 M = 3375 M	6 / 12	PROJET 75 M + 100 M + 50 M = 225 M	2.5 / 4	TOTAL 4 + 5.5 + 2.5 =	10.5 / 20	2011/2012

PERIODE 1				PERIODE 2				PERIODE 3				
PREVU				PREVU				PREVU				
REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			
	10 MIN		/2=		10 MIN		/2 =		10 MIN		/2=	
REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		
PROJET		ECART		PROJET		ECART		PROJET		ECART		
REGULARITE			/4	INTENSITE			/12	PROJET		/4	TOTAL	/20

PERIODE 1				PERIODE 2				PERIODE 3				
PREVU				PREVU				PREVU				
REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			
	10 MIN		/2=		10 MIN		/2 =		10 MIN		/2=	
REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		
PROJET		ECART		PROJET		ECART		PROJET		ECART		
REGULARITE			/4	INTENSITE			/12	PROJET		/4	TOTAL	/20

PERIODE 1				PERIODE 2				PERIODE 3				
PREVU				PREVU				PREVU				
REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			
	10 MIN		/2=		10 MIN		/2 =		10 MIN		/2=	
REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		
PROJET		ECART		PROJET		ECART		PROJET		ECART		
REGULARITE			/4	INTENSITE			/12	PROJET		/4	TOTAL	/20

PERIODE 1				PERIODE 2				PERIODE 3				
PREVU				PREVU				PREVU				
REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			REALISE	5 MIN			
	10 MIN		/2=		10 MIN		/2 =		10 MIN		/2=	
REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		REGULARITE		ECART		
PROJET		ECART		PROJET		ECART		PROJET		ECART		
REGULARITE			/4	INTENSITE			/12	PROJET		/4	TOTAL	/20



Fiche Individuelle d'Évaluation au Baccalauréat: Escalade Epreuve Adaptée

Nom:

Prénom:

Classe:

Projet :

- Je choisis la voie : _____ de cotation: _____ nbre de points : _____
- ***Je suis évalué en mouli-tête avec capteur.***
- Je sais que pour réaliser mon épreuve, depuis mon encordement jusqu'au retour au sol, je bénéficie de **8** minutes
- Je suis évalué sur une seule voie, Je peux néanmoins réaliser une seconde voie à condition qu'elle soit d'au moins un degré supérieur à la précédente (ex; 1ère voie 5b, 2ème voie 5c).

A : BAREME PERFORMANCE voies connues et travaillées

/ 8 points

Points	2	3	4	5	6	7	8
Garçons	3c	4a	4b	4b+	4c	4c+	5a
filles	3b	3c	4a	4a+	4b	4b+	4c

B : QUALITÉ DE LA PRESTATION

/ 4 points

Niveau non atteint: 1 pt	Niveau 1 : 2 pts	Niveau 2 : 4 pts
Voie non terminée ou au-delà des 8 minutes.	Voie réalisée avec ou sans chute	Voie réalisée sans chute
Les contacts pieds-prises sont approximatifs et toujours en "canard". L'escalade se fait surtout avec les bras.	Les contacts pieds-prises sont hésitants, la lecture se fait pas à pas.	Les contacts pieds-prises sont précis et variés

C : PRECISION ET QUALITÉ DU MOUSQUETONNAGE

/ 4 points

C1: Maladresse et perte de la corde	-1
C2: Fait une maille (yoyo)	-3
C3: Prend, réclame trop de mou ou réclame du mou trop tôt	-2
C4: Mousquetonne trop tôt (extension)	-1,5
C5: Mousquetonne trop tard (sous l'épaule)	-1,5
C6: Erreur de sens de passage de la corde	-3
C7: Erreur dans le sens des ouvertures des mousquetons	-1
C8: Oubli de mousquetonner	-3

D : QUALITÉ DE L'ASSURAGE

/ 4 points

D1: Pas de parade avant le premier point (assurage en bloc) !	-1
D2: Vis de mousqueton ouverte !	-2
D3: Trop de mou ou trop sec !	-2
D4: Se laisse surprendre par la chute !	-2
D5: 2 mains au dessus du descendeur pour donner du mou !	-3
D6: Lache la corde du bas !	-3
D7: Assurage hésitant !	-1,5
D8: Ne verrouille pas dans les temps morts !	-1
D9: Trop loin du mur ou sous l'axe de chute !	-2,5
D10: Descente incontrôlée pour démousquetonner !	-2
D11: Nécessite l'intervention d'un tiers ou contre-assureur !	-3
D12: Pas de communication entre grimpeur et assureur !	-3

Note Proposée : /20 points

Cette épreuve ne s'adresse pas aux élèves sujets au vertige.

Options

PROTCOLE D'EVALUATION ESCALADE **OPTION FACULTATIVE.**

Compétence culturelle :

Adapter ses déplacements à des environnements multiples, variés, nouveaux.

Compétences attendues en escalade :

Niveau 2 : En tête, conduire son déplacement de manière fluide selon des itinéraires variés en direction et en volume, afin de réaliser une performance et conserver assez de lucidité pour assurer sa sécurité lors de manipulation de corde.

Niveau 3 : En tête, conduire son déplacement dans une voie de niveau élevée en sollicitant des ressources énergétiques importantes et en révélant l'acquisition de compétences motrices spécifiques et variées.

Déroulement de l'épreuve:

En tête, grimper deux voies différentes au choix sur une SAE de 8 m ou sur site naturel de plus de 10 m dans un temps maximum de 8 minutes et assurer un partenaire (en tête). En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégaine atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille jointe.

OPTION ESCALADE

REPARTITION DES POINTS

PERFORMANCE :/ 7 *total des 2 voies*

	4	3	2	1
COTATION	F : 6a+ G : 6b+	F : 6a G : 6b	F : 5c G : 6a	F : 5b G : 5c

COMPETENCE TECHNIQUE :/ 3

Enchaînement (gestion des PME (positions de moindre effort), continuité ...)	Progression uniforme, lente ou rapide. Pas d'utilisation des possibilités de repos.	0.25
	Progression rythmée par la difficulté (hésitation devant la difficulté) ; quelques utilisations de PME.	0.5
	Progression enchaînée (chaque déplacement génère le suivant) ; utilisation pertinente des PME.	1
Précision dans le choix et l'utilisation des prises	Pose des pieds en canard.	0.25
	Pose des pieds diversifiée (carre int, ext, en, pointe). <u>Les saisies manuelles respectent une organisation corporelle globale (opposition, de coté).</u>	0.5
	Utilisation variée et pertinente des formes de prises de pied (carre int, ext, talon, pointe, adhérence) + positions de jambes complexes. Recherche permanente d'économie des bras (tendus).	1
Attitude (stabilité de la gestuelle)	Equilibre sur 4 appuis.	0.25
	Quelques instabilités passagères, équilibre sur 3 appuis.	0.5
	Attitudes stables ; les équilibres sont volontaires et maîtrisés.	1

COMPETENCE DE SECURITE :/ 2

Mousquetonnage	Correct des 2 mains, parfois hésitant.	0.25
	Rapide, précis des 2 mains.	0.5
	Rapide, précis des 2 mains avec prise d'information visuelle sur la suite de la voie.	1
Assurance	Correct, gêne parfois la progression du grimpeur (mou donné tardivement).	0.25
	Correct, précis avec parade et communication efficace.	0.5
	Dynamique, ajustement permanent du mou.	1

MANIPULATION :/ 3

ENTRETIEN :/ 5

Rappel	Assuré du bas : 0.5	Auto assuré : 1
Déblocage d'auto-bloquant	0.5	
Maillon rapide	0.5	
Relais	1	

Aspect technique de l'escalade.	2
Sécurité.	1
Aspect culturel de l'escalade.	1
L'entraînement du grimpeur.	1

PROTOCOLE D'EVALUATION HAND-BALL OPTION FACULTATIVE.

Compétence culturelle :

Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif.

Compétences attendues au hand-ball :

Niveau 2 : Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires.

La défense réduit son espace de jeu entre 6 m et 12 m. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.

Niveau 3 : Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant des relations entre plusieurs partenaires et une continuité des actions. La défense traduit une articulation des actions des joueurs, qui s'inscrivent dans un dispositif défensif.

Déroulement de l'épreuve:

Equipes de niveau homogène.

2 matches de 12 minutes.

Equipes de 7 joueurs.

Terrain de Hand-ball réglementaire.

Règlement officiel FFHB. Engagement au centre.

Chaque équipe élabore un projet d'organisation collective (attaque et défense) avant chaque rencontre.

Répartition des points par niveau de pratique:

Voir feuille jointe.

HANDBALL : 'option facultative		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCES ATTENDUES : Niveau 2 : Rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires, ou plus. La défense réduit son espace de jeu entre 6 m et 12m. Les joueurs (ses) utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées. Niveau 3 : Rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant des relations entre plusieurs partenaires, et une continuité des actions. La défense traduit une articulation des actions des joueurs, qui s'inscrivent dans un dispositif défensif.		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE : Match à 7 contre 7 sur terrain réglementaire. Les règles sont celles du handball (adaptation des temps d'exclusion temporaire). Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match une organisation collective en attaque et en défense. A défaut, elles pourront être proposées par le jury. Un temps mort est imposé lors des rencontres afin de permettre aux équipes de se concerter, et réguler leurs organisations collectives. De même, un temps de réflexion sera prévu entre les matchs afin qu'une concertation s'établisse concrètement entre les coéquipiers.		
Points à affecter	Éléments à évaluer :	Niveau 2 non atteint (0 à 8points)	Degré d'acquisition du niveau 2 (8 à 10 points)	Degré d'acquisition du niveau 3 (10 à 15 points)
Prestation Physique 15 points	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible 3 points	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> Répartition des rôles en attaque en fonction des ressources. Trapèze étagé systématique à proximité du but adverse. Passe et va, appui, soutien dans des espaces réduits.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Mise en place de schémas tactiques en attaque. Défense de zone organisée.	<u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Adaptation aux caractéristiques de l'adversaire. Changement d'espace, blocs, écrans en attaque.
	Contribution et Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive 6 points	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Maîtrise les techniques de débordement. Produit des passes décisives et peut varier la rythme de jeu en fonction des situations. Tirs efficaces dans des situations favorables et à des distances variées.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif</u> Maîtrise les techniques de débordement dans un espace réduit. Utilise les intervalles pour créer des espaces. Tirs efficaces et variés dans toutes les positions à des distances et sous des angles variés. Crée des espaces par ces déplacements.	<u>Joueur créatif, surprenant et efficace.</u> Le joueur montre des savoir-faire spécifique à son poste, masque ce qu'il va faire et créer de l'incertitude. Joue dans tous les secteurs de jeu (pénétrations, croisés,...). Joue en relation (bloc, écrans).
	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de la balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle 3 points	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> Répartition des rôles en défense en fonction des ressources. Repli défensif collectif organisé. Organisation défensive identifiable, proche de la zone avec fermeture des espaces favorables de tir.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Défense de zone organisée et identifiable qui privilégie <u>et</u> la protection <u>et</u> la récupération du ballon. Système de défense privilégié : 6.0 ou 5.1.	<u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Maîtrise plusieurs systèmes défensifs en fonction de l'adversaire et du contacte. Organisation à 3 en défense : gêne du PB, dissuasion sur le NPB, interception.
	Contribution et Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive 3 points	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Aide ses partenaires	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Articule ses actions avec celles de ses partenaires (harcèlement, dissuasion, interception, aide), aide au partenaire battu.	<u>Joueur créatif, surprenant et efficace.</u> Modifie la distance de combat en fonction du rapport de force ou de la particularité de son adversaire direct. Neutralise le PB.
Entretien 5 points	Analyse de la prestation individuelle et collective Connaissance de la logique de l'activité : règlement, technique, stratégie L'entraînement du handballeur			2 points 2 points 1 point