

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : DEMI-FOND

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve   |
|---|--|
| Réaliser la meilleure performance possible sur un temps de course de 12 à 15 minutes, fractionné en 3 à 4 périodes séparées de temps de récupération compatibles avec l'effort aérobie, en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Établir un projet de performance et le réussir à 0.5 km/h près. | <p>Les élèves sont placés en groupes de deux ou trois athlètes. Le coureur réalise un enchaînement de 3 à 4 parcours différents, de durées différentes et de VMA différentes (supérieures ou égales à 90% VMA).</p> <p>Une des durées choisies ne devra pas avoir été vécue par les élèves pendant le cycle.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : coureur, chronométreur, observateur. Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>Le temps de course total est compris entre 12 et 15 minutes.</p> <p>L'enseignant définit l'espace athlétique (couloirs de courses, zones de récupération) et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation.</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0  | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence   |   |  | 20 |
|--------|---|--|--|---|--|----|
| 8      | Performance : moyenne de la VMA sur les 3 courses   | <b>Courses sub-maximales</b><br>La moyenne des VMA effectivement réalisées est inférieure à 90%.<br><b>0 - 4</b>   | <b>Courses performantes</b><br>La moyenne des VMA effectivement réalisées est comprise entre 90 et 95%.<br><b>4,5 - 6</b>  | <b>Courses optimales</b><br>La moyenne des VMA effectivement réalisées est supérieure à 95%.<br><b>6,5 - 8</b>  |  |    |
| 8      | <p>Efficacité dans l'utilisation des repères sur soi et des repères extérieurs</p> <p>Efficacité du projet : dans sa conception et dans sa réalisation (l'écart au projet est calculé sur la moyenne des écarts dans les trois courses)</p> | <b>Coureur avec peu de repères sur soi, au projet inadapté</b><br>L'élève effectue ses parcours en utilisant principalement des repères extérieurs. Des erreurs sont commises dans la correspondance entre la VMA choisie et la durée de la course ou dans les temps de récupération choisis.<br><br>Le projet est réalisé avec un écart supérieur à 0,5 km/h.<br><b>0 - 4</b> | <b>Coureur en construction d'autonomie, avec un projet adapté</b><br>L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui.<br>Peu de mise en relation entre les repères sur soi et les repères extérieurs.<br><br>Projet de performance avec des valeurs de VMA adaptées pour chaque course. Les temps de récupération choisis sont pertinents mais pas toujours respectés.<br>Le projet est réalisé à 0,5 km/h près.<br><b>4,5 - 6</b> | <b>Coureur autonome, avec un projet précis</b><br>L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui (fréquence cardiaque, échelle respiratoire, sensations musculaires) en réalisant des mises en relation pertinentes.<br>L'élève gère seul toute la séquence de course avec des choix pertinents et respectés des pourcentages de la VMA, de la durée des courses et de la récupération.<br>Le projet est réalisé à moins de 0,5 km/h près.<br><b>6,5 - 8</b> |  |    |
| 4      | Efficacité dans les rôles de chronométreur et d'observateur   | <b>Du juge dilettante</b><br>Chronomètre avec quelques erreurs les différents paramètres de la séquence de course (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.).<br>Les observations sont globales.<br><b>0 - 1,5</b>  | <b>Au juge fiable</b><br>Chronomètre de manière précise certaines séquences et certains paramètres des courses (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.).<br>Les observations sont réalisées correctement.<br><b>2 - 3</b>   | <b>Au juge multifonctions</b><br>Chronomètre de manière précise toutes les séquences et tous les paramètres des courses.<br>Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur.<br><b>3,5 - 4</b>   |  |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité   | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items   |
|--|---|
| Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple  | L'élève est capable de préciser l'ensemble de son projet, en utilisant le vocabulaire spécifique du demi-fond.  |
| Compétence 7 : Être autonome dans son travail : l'organiser, le planifier, rechercher et sélectionner des informations utiles<br>S'engager dans un projet individuel<br>Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel | <p>L'élève se connaît et détermine avec précision l'effort qu'il doit réaliser en fonction de sa VMA, de la durée de la course et des informations intermédiaires qui lui sont donnés ou qu'il prélève sur lui au cours de la course.</p> <p>L'élève fait des choix sur la base de son ressenti et des repères internes et externes.</p> <p>L'élève gère la durée de la séquence de course et utilise les temps de récupération pour maintenir un état favorisant la performance.</p> |

## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : MULTIBOND

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve  |
|---|---|
| <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. Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge.</p> | <p>Chaque athlète doit réaliser ses sauts avec un élan de 8 à 12 appuis. Les sauts sont constitués de 3, 4 ou 5 bonds. Le choix du nombre de bonds est définitif pour toute l'épreuve. Les élèves passent dans tous les rôles : sauteur, juge et observateur.</p> <p>Des temps de concertation sont prévus.</p> <p>L'enseignant définit les espaces d'évolution et d'observation et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation.</p> <p>Le barème proposé dans cette fiche correspond à un pentabond. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si elle fait le choix d'évaluer un multibond de 3 ou 4 bonds.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de saut sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : nombre de tentatives maximum pour un concours, nombre de bonds (de trois à cinq), mesure précise ou non à chaque essai, taille de la planche d'appel, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le sauteur...</p> <p>Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence | 0 | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  | 20 |
|--------|---|---|---|----|
| 8      | Performance                                     | 0 | meilleur pentabond avec élan plus meilleur pentabond sans élan : voir tableau suivant | 8  |

|         |           |        |        |        |        |        |      |        |          |
|---------|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|------|--------|----------|
| Filles  | < 12.20 m | 13,5 m | 14,8 m | 16,1 m | 17,4 m | 18,7 m | 20 m | 21,3 m | ≥ 22,6 m |
| Garçons | < 15 m    | 17 m   | 19 m   | 21 m   | 23 m   | 25 m   | 27 m | 29 m   | ≥ 31 m   |
| Points  | 0 →       | 1 →    | 2 →    | 3 →    | 4 →    | 5 →    | 6 →  | 7 →    | 8        |

|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
| 8 | Efficacité dans le domaine de la conservation de la vitesse et de la forme des bonds | <p><b>Sauteur saccadé</b></p> <p>Décélération et piétinement à l'approche de la planche d'appel.</p> <p>Ecrasement lors des appuis successifs : notamment avec un premier bond trop haut et une nette décélération au fil des bonds</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p> | <p><b>Sauteur coordonné</b></p> <p>Vitesse conservée à l'approche de la planche d'appel.</p> <p>Une partie des bonds conserve de l'amplitude. Les sauts deviennent rasants</p> <p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p> | <p><b>Sauteur fluide accélérateur</b></p> <p>Accélération constatée à l'approche de la planche d'appel.</p> <p>Tous les bonds sont rasants, réalisés avec amplitude, avec une vitesse conservée jusqu'au ramené dans le sautoir.</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p> |
| 4 | Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge                                   | <p><b>Du juge dilettante</b></p> <p>Les observations sont globales.</p> <p>Connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un saut</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>  | <p><b>Au juge fiable</b></p> <p>Les observations sont réalisées correctement.</p> <p>Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un saut</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>                             | <p><b>Au juge multifonctions</b></p> <p>Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le sauteur.</p> <p>Assume efficacement le rôle de juge.</p> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p>  |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items   |
|---|--|
| Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication   | L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.  |
| Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile  | L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que sauteur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions. |
| Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel<br>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices.<br>L'élève remplit avec sérieux et application les différents rôles sociaux.  |

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : COURSE DE RELAIS VITESSE

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve  |
|---|---|
| <p>A partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible dans un relais de 2 à 4 fois 40 à 50 mètres, en ajustant les vitesses et en utilisant l'élan autorisé pour une transmission du témoin dans la zone réglementaire.<br/>Elaborer avec ses coéquipiers un projet tactique. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles d'observateur, de starter, de juge, de chronométrateur.</p> | <p>Les équipes de relais effectuent au moins une course de 4 fois 40 ou 50 mètres, en un parcours de 4 x 40 m ou 4 x 50 m pouvant être scindés en deux parcours de 2 x 40 ou 2 x 50 m, selon la longueur de la piste. Les élèves sont placés en groupe de 2, 3 ou 4. Les élèves passent dans tous les rôles : observateur, starter, juge, chronométrateur.<br/>Les équipes de relais pouvant être mixtes sont homogènes entre elles.<br/>L'enseignant délimite l'espace athlétique (couloirs, zones de transmission, postes de chronométrage, zones d'observation) et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concertation sont prévus.<br/>Les barèmes proposés concernent un 50 mètres et sont à adapter par l'équipe EPS si les contraintes d'installation et les aménagements prévus dans la définition de l'épreuve ne permettent pas la mise en place d'un relais 2 fois 50 mètres.<br/>Les règles essentielles d'une course de vitesse et de relais sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départs debout ou non, réduction de la taille de la zone d'élan (10 m) ou de transmission (20 m), course en opposition ou non, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le relayeur.<br/>L'indice de transmission est la différence entre l'addition des temps individuels et le meilleur temps réalisé en équipe, divisée par le nombre de transmissions, et indique le gain de temps moyen par charnière.</p> |

| Points   | Eléments à évaluer   |                | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  |               |  |              |  |              |          |
|----------|--|----------------|---|---------------|--|--------------|--|--------------|----------|
|          | Indicateurs de compétence  |                | 0   |               |  |              | 20   |              |          |
| <b>8</b> | Performance réalisée en course individuelle et en relais<br>Perf individuelle sur 50 m <b>sur 4 pts</b><br>Indice de transmission <b>sur 4 pts</b> |                | Indice de transmission positif : <b>0 - 1,5</b> |               | Performance individuelle sur 50 mètres :<br>voir le tableau suivant<br>Indice de transmission nul ou de moins 0,1" à moins 0,2" par charnière : <b>2 - 3</b> |              | Indice de transmission de moins 0,3" et au-delà par charnière : <b>3,5 - 4</b> |              |          |
| Fillles  | ≥ 11"4   | de 10"8 à 11"3 | de 10"2 à 10"7                                  | de 9"6 à 10"1 | de 9"1 à 9"5   | de 8"5 à 9"0 | de 7"9 à 8"4   | de 7"3 à 7"8 | ≤ 7"2    |
| Garçons  | ≥ 9"5  | de 9"1 à 9"4   | de 8"7 à 9"0                                    | de 8"3 à 8"6  | de 7"8 à 8"2   | de 7"4 à 7"7 | de 7"0 à 7"3   | de 6"6 à 6"9 | ≤ 6"5    |
| Points   | <b>0</b>   | <b>0,5</b>     | <b>1</b>  | <b>1,5</b>    | <b>2</b>   | <b>2,5</b>   | <b>3</b>   | <b>3,5</b>   | <b>4</b> |

|          |  |  |   |  |
|----------|--|--|---|--|
| <b>8</b> | Efficacité dans l'ajustement des vitesses et la cohérence du projet tactique | <b>Relais discontinu</b><br>Marques inadaptées et/ ou non respectées.<br><br>Transmission avec des relayeurs qui se doublent ou se tamponnent.<br>Non adéquation entre la position du receveur et du donneur dans le couloir<br><b>0 - 4</b>             | <b>Relais coordonné</b><br>Marques respectées<br><br>Les vitesses sont ajustées mais la transmission est imprécise.<br>Les relayeurs occupent le poste où ils sont le plus efficace pour le collectif<br><b>4,5 - 6</b>                     | <b>Relais fluide</b><br>Marques adaptées et évolutives en fonction des conditions<br>Transmission fluide sans décélération ni hésitation.<br>Les relayeurs peuvent occuper deux positions différentes sans nuire à l'efficacité de l'équipe<br><b>6,5 - 8</b>        |
| <b>4</b> | Efficacité dans les rôles de starter, juge, chronométrateur et observateur   | <b>Du juge dilettante</b><br>Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement.<br>Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence.<br>Observe de manière imprécise.<br><b>0 - 1,5</b> | <b>Au juge fiable</b><br>Donne un départ en respectant les commandements officiels.<br>Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport à la référence.<br>Sait juger un hors zone et un départ sur la marque.<br><b>2 - 3</b> | <b>Au juge multifonctions</b><br>Donne des départs avec toujours la même régularité dans les commandements.<br>Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence.<br>Propose des solutions à ses coéquipiers à partir des observations réalisées.<br><b>3,5 - 4</b> |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items   |
|---|---|
| Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication   | L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils  |
| Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif<br>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | L'élève est force de propositions dans le groupe et accepte les décisions prises à la majorité<br>L'élève démontre qu'il s'implique efficacement dans le fonctionnement de l'équipe. Il analyse la pratique de ses camarades. |

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : NATATION DE VITESSE

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve   |
|---|--|
| <p>A partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventral et dorsal, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence.</p> <p>Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.</p> | <p>Par groupe de 2 à 4 élèves, organiser une prise de performance sur 50 mètres, selon 2 modes de nages codifiées selon les règles fédérales, 25 m en ventral puis 25 m dorsal. Les élèves passent dans tous les rôles : nageur, starter, observateur - chronométrateur. Des temps de concertation sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution (couloirs, espaces de déplacements des nageurs et des chronométrateurs/observateurs, espaces de récupération et d'échanges).</p> <p>Un cycle de bras correspond à deux coups de bras en crawl et dos crawlé, et à un mouvement de bras en brasse.</p> <p>Pour un élève ne finissant pas les 50 m on comptabilisera les tranches de 12,5 m parcourues.</p> |

| Points | Eléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence | 0 | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence | 20 |
|--------|---|---|--|----|
| 8      | Performance au 50 m deux nages                  | 0 | voir le tableau suivant                        | 8  |

|         |                     |   |         |       |       |     |     |     |       |
|---------|---------------------|---|---------|-------|-------|-----|-----|-----|-------|
| Filles  | Moins de 25m nagés  | Parcours 50m inachevé<br>0,5 par 12,5 m nagés | ≥ 1'20" | 1'11" | 1'03" | 56" | 49" | 43" | ≤ 42" |
| Garçons | Moins de 25 m nagés | Parcours 50m inachevé<br>0,5 par 12,5 m nagés | ≥ 1'15" | 1'06" | 58"   | 51" | 44" | 38" | ≤ 37" |
| Points  | 0                   | → 1   | → 2     | → 3   | → 4   | → 5 | → 6 | → 7 | → 8   |

|   |  |  |   |  |
|---|--|--|---|--|
| 8 | Efficacité du rapport amplitude/fréquence (cycles de bras sur 50m) | <b>Nageur bagarreur</b><br>plus de 35 cycles de bras<br><b>0 - 4</b>   | <b>Nageur aquatique énergétique</b><br>de 30 à 35 cycles<br><b>4,5 - 6</b>  | <b>Nageur glisseur propulseur</b><br>moins de 30 cycles<br><b>6,5 - 8</b>  |
| 4 | Efficacité du starter, du chronométrateur, et de l'observateur     | <b>Du juge dilettante</b><br>Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement.<br><br>Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence.<br>Les observations sont globales.<br><br><b>0 - 1,5</b> | <b>Au juge fiable</b><br>Donne les départs en respectant les commandements officiels.<br><br>Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence.<br>Les observations sont réalisées correctement<br><br><b>2 - 3</b> | <b>Au juge multifonctions</b><br>Donne les départs avec toujours la même régularité dans les commandements.<br><br>Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence.<br>Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le nageur.<br><br><b>3,5 - 4</b> |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items  |
|---|---|
| <p>Compétence 7: Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel</p> <p>S'engager dans un projet individuel.</p> <p>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions</p> | <p>L'élève gère son effort entre une performance à réaliser sur 50 mètres et des contraintes de réalisation : optimisation des coulées, amplitude de nage et régularité du rythme de mouvements de bras.</p> <p>L'élève démontre qu'il est capable de concevoir un projet de course et de le mener à bien.</p> <p>L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement du groupe. Il reste concentré sur ses rôles de starter et chronométrateur.</p> |

## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ESCALADE

| Compétences attendues de niveau 2  | Principes d'élaboration de l'épreuve   |
|--|--|
| <p>Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras.</p> <p>Assurer un partenaire en toute sécurité.</p> | <p>Réaliser 2 voies différentes en moulinette, à son meilleur niveau.</p> <p>Prévoir l'assurage « corde molle ».</p> <p>Deux essais sont autorisés par voie.</p> <p>Pour l'enchaînement des deux voies, le temps sera limité et précisé.</p> <p>Le grimpeur annonce son projet de voies avant le début de l'épreuve.</p> |

| Points | Eléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0  | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  | 20   |
|--------|---|--|---|--|
| 8      | Pertinence et efficacité du projet<br><br><i>sur 5 pts</i><br>Cotation des voies <i>sur 3 pts</i> | <p><b>Projet formel</b></p> <p>Les deux voies sont enchaînées avec dépassement du temps.</p> <p>Le projet trop ambitieux ou sous-évalué n'est pas réalisé.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 2</b></p> <p style="text-align: center;">3c : 0,5                      4a : 1</p> | <p><b>Projet réfléchi</b></p> <p>Les deux voies sont enchaînées dans le temps réglementaire.</p> <p>Le projet réaliste n'est pas réalisé.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3,5</b></p> <p style="text-align: center;">4b : 1,5                      4c : 2</p> | <p><b>Projet réalisé</b></p> <p>Le grimpeur enchaîne les deux voies à son meilleur niveau.</p> <p>Le projet annoncé est réalisé.</p> <p style="text-align: center;"><b>4 - 5</b></p> <p style="text-align: center;">5a : 2,5                      5b : 3</p>                 |
| 8      | Efficacité du grimpeur  | <p><b>Le grimpeur tâtonne</b></p> <p>Activité discontinue, lente et heurtée.</p> <p>Phases statiques subies.</p> <p>Appuis excentrés de l'axe du corps.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p>  | <p><b>Le grimpeur enchaîne</b></p> <p>Activité dynamique, parfois saccadée.</p> <p>Phases statiques au service de la récupération.</p> <p>Les appuis se précisent, parfois précipités.</p> <p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p>                            | <p><b>Le grimpeur anticipe</b></p> <p>Activité fluide du grimpeur.</p> <p>Phases statiques au service de la récupération et de l'information.</p> <p>Appuis précis (carre interne/externe, pointe et adhérence).</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>       |
| 4      | Efficacité dans le rôle de l'assureur   | <p><b>Sécurité assurée</b></p> <p>L'activité de l'assureur nécessite quelques rappels de la part du grimpeur (corde trop molle ou trop tendue).</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>  | <p><b>Sécurité maîtrisée</b></p> <p>L'assureur suit l'activité du grimpeur et reste attentif au positionnement et au réglage de la tension de la corde.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>   | <p><b>Sécurité optimale</b></p> <p>L'assureur favorise l'évolution du grimpeur, sécurise.</p> <p>Il réagit en fonction du niveau du grimpeur.</p> <p>Il réagit en fonction des caractéristiques de la voie (anticipe).</p> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p> |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items  |
|---|--|
| Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple<br>Adapter sa prise de parole à la situation de communication   | L'élève formule clairement son projet.<br>Les échanges entre grimpeur et assureur sont précis, adaptés.                  |
| Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité   | L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.                                   |
| Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations<br>Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées | L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement.<br><br>Il gère ses ressources efficacement. |

## 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.</p> <p>Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p> | <p>Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente devant des juges dans un espace scénique défini.</p> <p>Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.</p> <p>La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0  | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  | 20   |
|--------|---|--|---|--|
| 8      | <p>Qualité de l'enchaînement :<br/>(projet collectif)</p> <p><i>Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé :<br/>D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1</i></p> | <p style="text-align: center;"><b>Juxtaposition de figures</b></p> <p>La composition s'appuie sur l'exploitation limitée des ressources de chacun.<br/>Occupation réduite de l'espace.<br/>Juxtaposition des figures acrobatiques.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 3,5</b></p> | <p style="text-align: center;"><b>Ensemble articulé et rythmé</b></p> <p>Composition adaptée aux ressources du groupe.</p> <p>Composition orientée et organisée dans l'espace.<br/>Éléments de liaison présents et anticipés.</p> <p style="text-align: center;"><b>4 - 6</b></p> | <p style="text-align: center;"><b>Composition dynamique</b></p> <p>Actions coordonnées de chacun au service du collectif.</p> <p>Les éléments de liaison donnent de la fluidité à l'enchaînement.</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>  |
| 8      | <p>Qualité de l'interprétation<br/>(projet individuel)</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste occupe une posture</b></p> <p>Actions peu coordonnées, rupture, manque de continuité.<br/>Instabilité des figures.<br/>Gestes parasites.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 3,5</b></p>   | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste combine postures et déplacements</b></p> <p>Les actions s'enchaînent en continuité de manière coordonnée.<br/>Postures solides, tenues.<br/>Montage et démontage sécurisés.</p> <p style="text-align: center;"><b>4 - 6</b></p>     | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste investit l'espace</b></p> <p>Les actions s'enchaînent de façon dynamique et contrôlée au service de la production du groupe.<br/>Appuis et prises justes et sécurisés.<br/>Gestion des énergies avec efficacité.</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p> |
| 4      | <p>Efficacité dans le rôle de juge</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est partiel</b></p> <p>Le jugement est imprécis.<br/>L'argumentaire peu exploitable.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>   | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est argumenté</b></p> <p>Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation.<br/>L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>                     | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est pertinent</b></p> <p>Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés.<br/>L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.</p> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p>   |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité   | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items                        |
|--|--|
| Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication  | L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement. |
| Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique<br>Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences | L'élève respecte et apprécie toute prestation.                                   |
| Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif<br>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions  | L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.                       |

## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : GYMNASTIQUE SPORTIVE

| Compétences attendues de niveau 2  | Principes d'élaboration de l'épreuve   |
|--|--|
| Dans le respect des règles de sécurité, concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'éléments gymniques combinant les actions de « voler, tourner, se renverser » ; Juger les prestations à partir d'un code construit. | L'élève conçoit un enchaînement formalisé sur une fiche et le présente devant un jury qui effectue un jugement en fonction d'un code établi. Le nombre d'éléments et les types d'actions sont précisés en relation avec la définition de la compétence attendue. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D). Chaque élève dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0  | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  |   | 20 |
|--------|---|--|---|---|----|
| 8      | Qualité de l'enchaînement :<br>conception et présentation<br><i>Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé :<br/>D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1</i> | <p style="text-align: center;"><b>L'enchaînement est minimal</b></p> La composition est peu variée, répétitive, aux éléments juxtaposés, sans éléments de liaison.<br>Un certain nombre de ruptures et d'hésitations.<br><br><p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p> | <p style="text-align: center;"><b>L'enchaînement est construit</b></p> La composition est complète.<br><br>Les éléments sont choisis et organisés. Ils s'enchaînent globalement.<br><br><p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p>   | <p style="text-align: center;"><b>L'enchaînement est riche et original</b></p> La composition est précise.<br><br>Les éléments (gymniques et de liaison) s'enchaînent avec pertinence.<br><br><p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>               |    |
| 8      | Qualité d'exécution   | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste exécute</b></p> La maîtrise partielle de certains éléments ne permet pas l'anticipation de l'élément suivant.<br><br><p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p>   | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste maîtrise</b></p> Le rythme sert la réalisation. Les appuis et les prises d'élan plus précis et plus assurés favorisent la combinaison et la continuité des actions. La sécurité est intégrée à la motricité.<br><br><p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p> | <p style="text-align: center;"><b>Le gymnaste anticipe</b></p> L'amplitude s'ajoute au rythme. Les appuis efficaces et prises d'élan maîtrisées sont au service du spectaculaire et de l'esthétique.<br><br><p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p> |    |
| 4      | Efficacité dans le rôle de juge   | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est partiel</b></p> Le jugement est imprécis.<br><br>L'argumentaire peu exploitable.<br><br><p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>  | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est argumenté</b></p> Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.<br><br><p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>   | <p style="text-align: center;"><b>Le jugement est pertinent</b></p> Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.<br><br><p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p>                  |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité   | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items                        |
|--|--|
| Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication  | L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement. |
| Compétence 5 : Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique<br>Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences | L'élève respecte et apprécie toute prestation.                                   |
| Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif<br>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions  | L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.                       |

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : BASKET BALL

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve  |
|---|---|
| Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer. | <p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.</p> <p>Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence  | 0   | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  |   | 20 |
|--------|--|---|---|---|----|
| 8      | Efficacité collective dans le gain du match<br><br><i>sur 6 pts</i><br>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i> | <b>Jeu direct</b><br>Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse.<br><br><b>0 - 2,5</b>  | <b>Jeu simple, en contre-attaque ou placé</b><br>Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable.<br><br><b>3 - 4,5</b>                                      | <b>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</b><br>Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.<br><br><b>5 - 6</b>   |    |
| 8      | Efficacité individuelle dans l'organisation collective   | <b>Joueur intermittent et peu collectif</b><br>Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.<br><br><b>0 - 3,5</b> | <b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b><br>Fait un choix entre attaque placée et contre- attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0.<br><br><b>4 - 6</b> | <b>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</b><br>Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable.<br><br><b>6,5 - 8</b> |    |
| 4      | Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur   | <b>Rôles insuffisamment assurés</b><br>Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.<br><br><b>0 - 1,5</b>      | <b>Rôles assumés</b><br>Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide<br><br><b>2 - 3</b>  | <b>Rôles assurés</b><br>Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.<br><br><b>3,5 - 4</b>  |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items  |
|---|--|
| Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple<br>Adapter sa prise de parole à la situation de communication             | L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.   |
| Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective  | L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.   |
| Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif<br>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement. |



## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : HAND BALL

| Compétences attendues de niveau 2  | Principes d'élaboration de l'épreuve  |
|--|---|
| <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p> | <p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du hand-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque but d'une deuxième chance avec une défense placée et création d'une situation de surnombre provoquée par un engagement du but avec un défenseur en retard ; bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0 sur une attaque placée et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence  | 0   | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence   |   | 20 |
|--------|--|---|--|---|----|
| 8      | Efficacité collective dans le gain du match<br><br><i>sur 6 pts</i><br>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i> | <b>Jeu direct</b><br>Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse.<br><br><i>0 - 2,5</i>   | <b>Jeu simple, en contre-attaque ou placé</b><br>Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou jeu placé. Utilisation d'un rapport de force favorable.<br><br><i>3 - 4,5</i> | <b>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</b><br>Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.<br><br><i>5 - 6</i>  |    |
| 8      | Efficacité individuelle dans l'organisation collective   | <b>Joueur intermittent et peu collectif</b><br>Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.<br><br><i>0 - 3,5</i> | <b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b><br>Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Efficace au tir en un contre zéro dans les 9 m.<br><br><i>4 - 6</i>                         | <b>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</b><br>Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu, ou l'accélère. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable.<br><br><i>6,5 - 8</i> |    |
| 4      | Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur   | <b>Rôles insuffisamment assurés</b><br>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.<br><br><i>0 - 1,5</i>        | <b>Rôles assumés</b><br>Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.<br><br><i>2 - 3</i>  | <b>Rôles assurés</b><br>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.<br><br><i>3,5 - 4</i>  |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité                     | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items   |
|--|---|
| Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal                  | L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision quelle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.   |
| Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective                   | L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.   |
| Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité. Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match. |

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : VOLLEY BALL

| Compétences attendues de niveau 2   | Principes d'élaboration de l'épreuve   |
|---|--|
| Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer. | Matches à effectifs réduits, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.<br>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.<br>Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : un service aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière), jeu en 2 contre deux, blocage bref du ballon relancé dans l'instant à deux mains au-dessus de la tête sur la première ou deuxième touche de balle, autorisation d'une double touche... |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence  | 0   | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence   |   | 20 |
|--------|--|---|--|---|----|
| 8      | Efficacité collective dans le gain du match<br><br><i>sur 6 pts</i><br>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i> | <b>Jeu en réaction</b><br>Actions souvent individuelles de renvoi chez l'adversaire.<br><br><b>0 - 2,5</b>  | <b>Construction collective de l'attaque</b><br>Progression de la balle vers une zone de renvoi favorable.<br><br><b>3 - 4,5</b>  | <b>Intention collective de rupture</b><br>Attaque intentionnelle de la cible.<br>Des attaques placées ou accélérées sont observées.<br><br><b>5 - 6</b> |    |
| 8      | Efficacité individuelle dans l'organisation collective   | <b>Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées</b><br>Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.<br><b>0 - 3,5</b>   | <b>Joueur efficace en situation favorable</b><br>Conserve la balle ou offre une solution de passe.<br>Renvois placés ou accélérés, en situation favorable.<br><b>4 - 6</b> | <b>Joueur mobile pour être efficace</b><br>Bonifie les balles.<br>Renvois placés ou accélérés.<br><b>6,5 - 8</b>  |    |
| 4      | Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur   | <b>Rôles insuffisamment assurés</b><br>Recueille des données insuffisamment fiables.<br>En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.<br><b>0 - 1,5</b> | <b>Rôles assumés</b><br>Recueille des données globales, justes et fiables.<br>Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide<br><b>2 - 3</b>                                      | <b>Rôles assurés</b><br>Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.<br><b>3,5 - 4</b>                                  |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité  | Indicateurs permettant de renseigner ces items   |
|---|--|
| Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple<br>Participer à un débat, un échange verbal | L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur).<br>Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.          |
| Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile                            | L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée au temps mort. |
| Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions                      | L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.   |

## 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. | Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.<br>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.<br>Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc. |

| Points | Eléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0  | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence   | 20   |
|--------|---|--|--|--|
| 8      | Efficacité dans le gain des points et des rencontres<br><i>sur 6 pts</i><br>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i> | <b>Marque sur renvois sécuritaires</b><br>Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses.<br><i>0 - 2,5</i>  | <b>Marque sur ruptures par frappes variées</b><br>Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture.<br><i>3 - 4,5</i>   | <b>Marque adaptée à la situation de jeu</b><br>Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution.<br><i>5 - 6</i>   |
| 8      | Efficacité dans la construction du point  | <b>Joueur de renvoi</b><br>Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre.<br><i>0 - 3,5</i>            | <b>Joueur constructeur du point</b><br>Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées.<br><i>4 - 6</i>                                     | <b>Joueur constructeur de points variés</b><br>Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des volants sont souvent placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu.<br><i>6,5 - 8</i>          |
| 4      | Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire                               | <b>Rôles insuffisamment assurés</b><br>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques.<br><i>0 - 1,5</i> | <b>Rôles assumés</b><br>Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché.<br><i>2 - 3</i> | <b>Rôles multiples assurés</b><br>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu.<br><i>3,5 - 4</i> |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité                     | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items  |
|--|--|
| Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile       | L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade.<br>Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.  |
| Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective                   | L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables.<br>Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).                       |
| Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes.<br>Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match. |

## DIPLOME NATIONAL DU BREVET : TENNIS DE TABLE

| 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, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre. | <p>Matches de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.</p> <p>Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, la variété des frappes et trajectoires, ou les effets utilisés), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.). Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.</p> |

| Points | Éléments à évaluer<br>Indicateurs de compétence   | 0   | Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence  |  | 20 |
|--------|---|---|---|--|----|
| 8      | Efficacité dans le gain des points et des matchs<br><br><i>sur 6 pts</i><br>Gains des matchs <i>sur 2 pts</i> | <b>Marque sur renvois sécuritaires</b><br>Beaucoup de points marqués sur des balles placées, ou fautes adverses.<br><br><i>0 - 2,5</i>  | <b>Marque sur ruptures par frappes variées</b><br>Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.<br><br><i>3 - 4,5</i>    | <b>Marque adaptée à la situation de jeu</b><br>Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution.<br><br><i>5 - 6</i>   |    |
| 8      | Efficacité dans la construction du point  | <b>Joueur de renvoi</b><br>Frappes de renvoi de la balle souvent au centre de la table adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre.<br><i>0 - 3,5</i>            | <b>Joueur constructeur du point</b><br>Frappes et trajectoires différenciées. Des attaques placées, à effet, ou accélérées sont observées. en fonction de l'enchaînement tactique choisi.<br><br><i>4 - 6</i> | <b>Joueur constructeur de points variés</b><br>Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des balles sont placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu.<br><br><i>6,5 - 8</i>                   |    |
| 4      | Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire                               | <b>Rôles insuffisamment assurés</b><br>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les balles difficiles à juger. Conseils anecdotiques.<br><br><i>0 - 1,5</i> | <b>Rôles assumés</b><br>Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché.<br><br><i>2 - 3</i>            | <b>Rôles multiples assurés</b><br>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu.<br><br><i>3,5 - 4</i> |    |

| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité                      | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items  |
|---|--|
| Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication   | L'élève transmet d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.                        |
| Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser de l'information utile     | L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.   |
| Compétence 6 : Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective | L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gérer les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score). |