

BADMINTON CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement). • Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements. 		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
12 Points	ELABORATION DE L'ÉCHANGE (rapport à l'espace et au temps)	Le candidat commence à éloigner son adversaire du centre du terrain, mais les trajectoires restent relativement hautes, peu variées. Les volants sont rarement accélérés.	Lorsqu'il est en situation favorable, souvent non provoquée, le candidat tente de conclure l'échange en utilisant l'un de ces trois principes : jouer loin de l'adversaire ou lui imposer une direction de déplacement difficile, le faire reculer par exemple, ou jouer sur son revers.	Le candidat parvient à construire le gain de l'échange en utilisant plus systématiquement plusieurs des modalités précédentes. La rupture peut alors se produire par une nette accélération du volant.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	Le candidat assure régulièrement le renvoi du volant lorsque le déplacement imposé par l'adversaire est très limité dans l'espace (1 pas ou deux au maximum) et lui offre un temps de préparation et de déplacement assez long (volants lents).	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements latéraux ou en profondeur qui lui permettent parfois de tenir l'échange sur une ou deux frappes de défense.	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements qui lui permettent souvent de « tenir » l'échange sur plusieurs frappes de défense.
8 Points	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores.		
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées .	La rencontre est remportée grâce à des occasions de rupture non provoquées mais souvent exploitées.	La rupture est assez régulièrement recherchée et exploitée tout au long de la rencontre.

BASKET- BALL CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1). • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. 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 règles essentielles sont celles du basket, la 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en oeuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 à 9 points		De 10 à 14 points	
8 points	Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>En attaque (3 points)</i> <i>En défense (3 points)</i>	Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu. Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.	Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires . Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur. Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.	Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse. Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués)		à 2 points
12 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)</i> <i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)</i>	<u>Joueur passif ou peu vigilant.</u> Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu. <u>PB :</u> peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. <u>NPB :</u> suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions. <u>Défenseur :</u> éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.	<u>Joueur impliqué et lucide.</u> Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînement d'actions simples. <u>PB :</u> sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle ; capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. <u>NPB :</u> se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme). <u>Défenseur :</u> gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.	<u>Joueur organisateur.</u> Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...). <u>PB :</u> capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs. <u>NPB :</u> propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. <u>Défenseur :</u> variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.	

COURSE DE DEMI-FOND CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
NIVEAU 3 Produire la meilleure performance sur une série de courses, se préparer et répartir son effort grâce à une gestion raisonnée de ses ressources.		En demi-fond, chaque élève réalise 3 courses de 500m (récupération de 10mn maximum) chronométrées par un enseignant à la seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250m Le temps cumulé compte pour 75 % de la note. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 25%.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 00 à 09 pts				COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts							
		Note / 20	Note / 15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /15	Temps Filles	Temps Garçons
15 Points	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles) Exemple : une fille réalise 7mn01 Sa note est 9.75 / 15 (ou 13 / 20)												
		01	0.75	12.00	8.50	10	7.5	7.56	6.00	16	12	6.26	5.03
		02	1.5	11.25	8.20	11	8.25	7.38	5.49	17	12.75	6.21	4.58
		03	2.25	10.50	7.50	12	9	7.20	5.38	18	13.5	6.16	4.53
		04	3	10.20	7.20	13	9.75	7.03	5.27	19	14.25	6.11	4.48
		05	3.75	9.50	6.50	14	10.5	6.47	5.17	20	15	6.06	4.45
		06	4.5	9.24	6.40	15	11.25	6.31	5.08				
		07	5.25	8.59	6.30								
		08	6	8.37	6.20								
09	6.75	8.15	6.10										
03 Points	Répartition de l'effort Différence des deux temps extrêmes réalisés Exemple un élève réalise 2.18 - 2.21 – 2.23 : Les deux temps extrêmes sont compris dans une fourchette de 5'' (2.18 et 2.23) = 2pt	La fourchette des deux temps extrêmes est de 10'' à 15''.				La fourchette des deux temps extrêmes est de 5'' à 9''.				La fourchette des deux temps extrêmes est de 00'' à 4''.			
		01pt				02 pts				03 pts			
02 Points	Préparation et récupération.	01 pt				1,5 pt				2 pts			
		<ul style="list-style-type: none"> Mise en train désordonnée (courses rapides ou marche). Mobilisations articulaires incomplètes. 				<ul style="list-style-type: none"> Dans son 1er échauffement, Intègre des allures de son 500 m. Mise en train progressive. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération active immédiatement après l'effort (marche). 				<ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'allure sur plusieurs dizaines de m avant le 1^{er} départ. Mise en train progressive et continue. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2nd et 3^{ème} 500m. 			

COURSE D'ORIENTATION CAP BEP

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE.					
<p>Niveau 3 : Prévoir et conduire son déplacement en utilisant principalement des lignes de niveau 1 (chemin, route ...) pour s'engager dans une épreuve de course d'orientation en milieu connu dans le respect des règles de sécurité.</p>		<p>Le coureur doit réaliser, seul ou en binôme, un parcours de son choix, composé de 8 postes, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km. 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé connu. 14 balises sont de niveau 1 et 10 balises de niveau 2. Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère. Pendant 5 minutes le candidat devra choisir 8 postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. Toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9pts.		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20pts.			
		0 poste trouvé.	1 à 2 postes trouvés	3 à 4 postes trouvés	5 à 6 postes trouvés	7 postes trouvés	8 postes trouvés
10 Points	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
		+ 0,5 Pt par poste de niveau 2 trouvé.					
6 Points	Evaluation de la vitesse de course	Temps + 6 min	Temps + 3 min	Respect du temps T	Temps -3 min Et 8 postes trouvés	Temps -6 min Et 8 postes trouvés	Temps -8 min Et 8 postes trouvés
		0 point	1 point	2 points	3 points	5 points	6 points
Temps + 10 minutes = l'élève est disqualifié.							
2 Points	Renseignement du carton de contrôle	Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée et a poinçonné les postes trouvés.		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par écrit.		Le candidat a noté l'heure de départ et l'heure d'arrivée, a poinçonné les postes trouvés, et les a définis par symboles IOF.	
		1 point		1,5 point		2 points	
2 Points	Analyse de son parcours	le candidat retrace son parcours avec hésitation et une description très approximative.		le candidat retrace son parcours avec méthode.		le candidat retrace son parcours avec précision et indique sur au moins 2 choix d'itinéraire, ses points d'attaque, point (s) de passage et ses lignes d'arrêt.	
		1 point		1,5 point		2 points	

COMMENTAIRES : Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle ou en binôme.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants :

- conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves,...etc)
 - Mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives,...etc)
 - Il est possible d'introduire d'autres postes sans valeur, donc non pris en compte, pour augmenter l'incertitude, l'activité de recherche personnelle et la présence d'un plus grand nombre d'élèves sur le parcours.
 - Des adaptations des temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort,...)
 - Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise).
 - Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche.
- Les symboles IOF (international orientering fédération) caractérisent l'élément caractéristique du poste et sa position par rapport à celui-ci.

COURSE EN DUREE CAP BEP

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Niveau 3 :</p> <p>Moduler l'intensité et la durée de ses déplacements, en rapport avec une référence personnalisée, pour produire et identifier des effets immédiats sur l'organisme en fonction d'un mobile d'agir.</p>		<p>Le candidat doit choisir un objectif parmi les 2 qui lui sont présentés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme. Pour cela, le candidat doit identifier ce qu'il vise comme étant « le bon usage de soi » au sein d'un contexte de vie singulier.</p> <p>Les 2 objectifs sont :</p> <p>Objectif 1 : Développer une santé physiologique personnelle optimale</p> <p>Objectif 2 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à l'affinement de la silhouette</p> <p>Dans le cadre du protocole d'évaluation, le candidat doit donc réaliser un extrait d'une séance d'entraînement intégrant une entrée dans l'activité et des efforts (déplacements en course ou en course/marche) d'une durée de 15 à 20 minutes (y compris les temps de récupération). Des repères sonores ou visuels externes sont régulièrement annoncés aux candidat au cours de leur entraînement (par exemple : annonce de chaque minute de l'entraînement, utilisation possible d'un cardio-fréquencemètre...): Il est demandé au candidat de construire et de réaliser une partie de la séance d'entraînement. Au minimum 2 changements d'allures au cours de cet effort sont attendus. La charge des entraînements proposés (distances, intensités, récupération), et qui intègre la partie conçue par le candidat, est indiquée dans le protocole d'évaluation du projet pédagogique de l'établissement, présenté à la commission académique des examens.</p> <p>Il est donc exigé du candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qu'il conçoive une partie de sa séance d'entraînement et qu'elle soit intégrée à l'autre partie présentée dans le protocole d'évaluation de l'établissement - qu'il justifie par oral ou par l'écrit l'objectif poursuivi par un motif d'agir personnel - qu'il exprime par oral ou par l'écrit les sensations qu'il identifie au regard de la charge de travail effectivement réalisée - qu'il intègre des allures de course relatives aux types efforts exigées par l'objectif choisi et qu'il doit avoir expérimentées au cours de sa préparation à cette épreuve. 		
POINT A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN ACQUISITION De 0 à 09 pts	COMPETENCE DE NIVEAU ACQUISE De 10 à 20 pts	
4 Points	CONCEVOIR	<p>Le candidat de sait pas justifier le choix de son objectif. La partie de séance qu'il a construite n'est pas en relation avec l'objectif visé.</p> <p align="center">0 à 1,5 point</p>	<p>Le candidat justifier globalement le choix de son objectif. . La partie de séance qu'il a construite est en relation avec l'objectif visé.</p> <p align="center">2 à 3 points</p>	<p>Le candidat exprime précisément pourquoi il a choisi cet objectif et le met en relation avec un contexte de vie personnel. La partie de séance qu'il a construite est en relation étroite avec l'objectif visé et avec son motif d'agir personnel.</p> <p align="center">3,5 ou 4 points</p>
13 Points	<p align="center">PRODUIRE</p> <p>Respect des caractéristiques du registre sollicité.</p> <p>Respect des allures annoncées et Statut de l'effet corporel.</p>	<p>L'élève reproduit partiellement les séries sans respecter précisément les contraintes du contrat (distances, temps de récupération, tout est approximatif).</p> <p>Il ne contrôle pas systématiquement ses allures de déplacement après chaque séquence de travail.</p> <p>La production de forme est incomplète et ne produit que des effets inappropriés à l'objectif visé.</p> <p align="center">0 à 6,5 points</p>	<p>Applique et respecte les principes relatifs à l'objectif visé.</p> <p>La majorité de ses séquences d'effort respectent les allures de déplacement prévues.</p> <p>De la reproduction de forme à la production d'effets.</p> <p align="center">7 à 10 points</p>	<p>Régule précisément son engagement en fonction de ses sensations et de repères externes en relation à l'objectif visé.</p> <p>Les allures des déplacements sont très majoritairement fidèles à celles prévues. les formes gestuelles permettent de viser une production volontaire d'effets, relatifs à l'objectif visé.</p> <p align="center">11 à 12 points</p>
3 Points	<p align="center">ANALYSER</p> <p>Analyse et perception des effets. (de l'émotion...au ressenti).</p>	<p>L'irrégularité des allures dans les séries ne permet pas une analyse pertinente du travail fourni. Un ou 2 items pour identifier un état émotionnel global.</p> <p align="center">0 ou 1 point</p>	<p>Les effets corporels sont identifiés mais perçus et interprétés en terme de sensations de façon exagérée (Loi du « tout ou rien »). Par exemple, sur une échelle de ressenti, l'élève se positionne souvent aux extrêmes.</p> <p align="center">2 points</p>	<p>L'élève décrit plus précisément les sensations perçues en utilisant une terminologie plus adaptée. Les effets corporels commencent à être interprétés en terme de ressentis, d'abord isolément (essoufflement, perte d'amplitude de la foulée, tension ou fatigue musculaire localisée ...) puis mis en relation avec les efforts qu'il produit.</p> <p align="center">3 points</p>

HANDBALL CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. 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 règles essentielles sont celles du handball, mais l'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 19 points	De 20 points
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (3 points)</p> <p style="text-align: center;"><i>défense</i></p> <p style="text-align: left;"><i>En</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle. L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p> <p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	<p>Gain des rencontres (2 points)</p>	De 0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)		à 2 points
12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)</p> <p><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)</p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p> <p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînements d'actions simples. PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle, capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. NPB : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur ; orientation partagée PB/cible ; changement de rythme). Défenseur : gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.</p>	<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...) PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs (capacité à varier puissance et précision pour surprendre le gardien de but) NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. Défenseur : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement/dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	

NATATION DE VITESSE CAP BEP

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE													
NIVEAU 3 : Se préparer et nager vite en privilégiant le crawl, en adoptant une expiration aquatique.		Epreuve chronométrée de 100m Nage Libre. La nage crawlée* est valorisée, d'autant plus en seconde partie du parcours. Le candidat annonce son projet de parcours en spécifiant les modes de nage auxquels il recourra pour chaque fraction de 25m. (crawl, brasse, dos). Au terme du parcours, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé en indiquant un intervalle de temps de 5 secondes. Exemple : entre 1'40" et 1'45". * la nage est reconnue « crawlée » si les actions des bras sont alternées avec retour aérien, et si les actions de jambes sont alternées de type battements.													
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts						COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts							
6 Points	Performance chronométrique réalisée indépendamment des modes de nage utilisés.	1 pt		2 pts		3 pts		4 pts		5 pts		6 pts			
		G	F	G	F	G	F	G	F	G	F	G	F		
		La distance de 100m est nagée.		La distance de 100m est nagée sans arrêt.		Moins de 1mn50	Moins de 2mn15	Moins de 1mn 40	Moins de 2mn	Moins de 1mn35	Moins de 1mn50	Moins de 1mn30	Moins de 1mn40		
4 Points	Maîtrise respiratoire.	1 pt		2 pts		3 pts				4 pts					
		Expiration aquatique sur plusieurs cycles de bras.		Expiration aquatique sur 25 m consécutifs.		Expiration aquatique sur 50m consécutifs.				Expiration aquatique sur la totalité du parcours.					
5 Points	Distance totale nagée en crawl / 3 pts	25m : 0,5 pt						50m : 1 pt 75m : 2 pts				100m : 3 pts			
	Distance nagée en crawl en fin de parcours / 2 pts							Dernier 25m : 1 pt				Dernier 50m : 2 pts			
5 Points	Degré de conformité du parcours au projet annoncé / 3 pts	Une seule fraction de 25m n'est pas conforme au projet annoncé : 1 pt						Chaque fraction de 25m est nagée conformément au projet annoncé : 3 pts							
	Estimation de la performance chronométrée / 2 pts							2 pts si le temps réalisé est compris dans la fourchette de temps de 5 secondes annoncée à l'arrivée.							

STEP CAP BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p>Niveau 3: Choisir un enchaînement défini par différents paramètres (intensité, durée, coordination) et le réaliser seul ou à plusieurs, pour produire sur soi des effets immédiats sur l'organisme proches de ceux qui sont attendus.</p>		<p>Les candidats peuvent présenter l'épreuve individuellement ou collectivement*. Ils doivent réaliser un enchaînement, à partir d'un imposé, d'au moins trois blocs, en choisissant un objectif. Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM** compris entre 130 et 160, sur des durées d'effort et de récupération dépendant de l'orientation choisie. Le registre d'effort est référé à la Fréquence Cardiaque (FC). L'utilisation de cardiofréquencemètres est conseillée.</p> <p>⇒ OBJECTIF 1 : SE DEVELOPPER SE DEPASSER (160<FC<200) L'effort est court et l'utilisation de paramètres le rend plus intense. L'enchaînement est présenté sur 3 séries de 3 X 2' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : utilisation d'un étage, utilisation des bras, utilisation de lests, impulsions, BPM.</p> <p>⇒ OBJECTIF 2 : S'ENTREtenir REPRENDRE UNE ACTIVITE PHYSIQUE SE REMETTRE EN FORME SE TONIFIER (110<FC<160) L'effort est long et de faible intensité. L'enchaînement est présenté sur une séquence de 3 X 10 minutes avec une récupération semi active entre les périodes. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : hauteur du step, à côté du step, utilisation des bras, utilisation de lests, impulsions, BPM.</p> <p>⇒ OBJECTIF 3: DEVELOPPER SA MOTRICITE ET AMELIORER SA COORDINATION. Le groupe ou l'élève présente deux fois un enchaînement de sa création sur une durée de 4 minutes par passage, avec 5 minutes de récupération. Un code défini au sein du projet disciplinaire doit permettre de définir le niveau de complexité de l'enchaînement. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre biomécanique : complexité des pas, utilisation des bras, coordinations, synchronisation, vitesse d'exécution et mémorisation</p> <p style="text-align: center;">POUR TOUTES LES OBJECTIFS, C'EST LA CONTINUITÉ DANS LA RÉALISATION DES SÉQUENCES QUI EST RECHERCHÉE.</p>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
(AVANT) 04/20 ORIENTER SON EFFORT		CHOSIR PAR DEFAULT	
		CHOISIR UN OBJECTIF	
		Les objectifs et les paramètres ne sont pas identifiés Un choix de l'élève par défaut ou pour être avec tel partenaire	Les objectifs sont identifiés L'élève sollicite l'aide de l'enseignant pour choisir les paramètres relatifs à l'intensité Le choix est justifié (au regard de ses ressources, de ses attentes) L'élève choisit seul son objectif et les paramètres utilisés, au regard de ses ressources, de sa FC et de ses attentes
(PENDANT) 13/20 REALISER	LA CONTINUITÉ DE L'EFFORT	Les séquences prévues ne sont pas respectées La continuité est rompue plusieurs fois, en liaison avec des difficultés liées à la coordination, la mémoire, le rythme et/ou liées à un mobile inadéquat Les éléments ne respectent ni les exigences de sécurité ni les exigences d'exécution.	Les séquences prévues sont majoritairement respectées La continuité est rompue peu de fois La FC est globalement dans la fourchette fixée Les éléments sont réalisés de façon correcte en termes de sécurité et/ou exécution
	LA PRODUCTION COLLECTIVE*	<i>La production n'est pas collective, des décalages importants et fréquents sont observés entre les partenaires. Peu de communication entre les élèves</i>	<i>Une production collective avec un « élève repère » sur lequel les autres partenaires s'appuient, pour la mémoire et/ou le rythme pour assurer une réalisation synchrone continue</i>
(APRES) 3/20 ANALYSER		BILAN SOMMAIRE Banalités, généralités	BILAN REALISTE
			La prestation est décrite en termes de points forts, points faibles au regard de l'effort à fournir. L'élève explique ses choix et les moyens mis en œuvre pour assurer la continuité et respecter les séquences

Commentaires :

* la possibilité de choisir individuellement un mobile doit prévaloir sur l'organisation par groupes en cas de faible effectif. Si le candidat est seul, il n'y a pas d'évaluation du « produire ensemble », la totalité de la note est individuelle.

**BPM : Battement Par Minute ou tempo de la musique

Afin d'évaluer l'ensemble des élèves sur une seule séance, il est possible de faire évoluer des groupes simultanément et d'annoncer aux élèves les temps d'effort et de récupération définis pour leur objectif, afin de les aider à s'organiser.

TENNIS DE TABLE CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements. 		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
12 Points	LES ECHANGES dans le duel	<p>Le service est une simple mise en jeu. Les placements de balle intentionnels sont peu variés. Le rythme des échanges est lent et les actions sur la balle sont réactives.</p>	<p>Le candidat varie ses services en profondeur ou en direction afin d'entrer d'emblée dans le duel. L'alternance volontaire des placements de balle et les accélérations soudaines sont souvent décisives.</p>	<p>Le candidat utilise la variation de services en profondeur et en direction pour prendre l'initiative. De réels effets apparaissent, notamment au service. Les trajectoires s'aplatissent et le candidat peut répondre à une première accélération.</p>
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	<p>Le candidat, souvent « collé » à la table, garde le même placement (de face) en coup droit et en revers.</p> <p>Les déplacements, lorsqu'ils sont observés, s'engagent tardivement après la frappe adverse.</p>	<p>Le candidat adopte un placement différencié en coup droit et en revers surtout lorsqu'il est en situation favorable.</p> <p>Les frappes excentrées s'effectuent souvent en déséquilibre et les replacements sont tardifs</p>	<p>Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression.</p> <p>Début de replacement systématique dès la frappe</p>
8 Points	GAIN DES RENCONTRES	<p>A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu , de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores</p>		
		<p>La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées.</p>	<p>La rencontre est remportée grâce à l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées.</p>	<p>La rencontre est remportée en provoquant régulièrement l'apparition de balles favorables.</p>