

FICHE D'EVALUATION OPTION FACULTATIVE EPS DANSE

Danse contemporaine – chorégraphie individuelle		Principe d'élaboration de l'épreuve	
<p>Compétence attendue Niveau 5 Composer et présenter une chorégraphie singulière à partir de choix personnels exprimés, avec un niveau d'engagement émotionnel maîtrisé et une stylisation du mouvement au service du propos chorégraphique. Reconnaitre les éléments chorégraphiques dans leur organisation et les justifier au regard du au propos</p>		<p>Déroulement de l'épreuve : 1- Présenter une chorégraphie individuelle Donner un titre et un argument par écrit Durée 2mn 30 à 3mn30 Espace scénique (7m*7m) et emplacement des spectateurs définis Le monde sonore est choisi par l'élève (musique, bruitage, texte, silence, ...) Le candidat peut apporter des éléments scénographiques de son choix, qui doivent être installés en 2mn et désinstallés en 2mn avec un lieu remis en état 2- Entretien de 10 minutes maximum</p>	
<p>Le candidat consultera le LIVRET DU CANDIDAT pour des renseignements précis sur l'épreuve. Ce livret est disponible sur le site internet EPS de l'académie d'Aix Marseille</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	0 à 1,5	2 à 3,5
Note de composition 8 points	<p>- Lisibilité et développement du propos chorégraphique</p> <p>- Traitement de l'espace scénique (directions, trajets, niveaux, orientations...)</p> <p>- Utilisation d'éléments scénographiques (monde sonore, costume, décor)</p> <p>- Gestuelle adaptée au propos chorégraphique</p>	<p>Aucun ancrage à des modalités de composition</p> <p>Espace scénique inorganisé</p> <p>Éléments scénographiques inexistant ou « cache-misère »</p> <p>Gestuelle formatée et/ou inutile</p>	<p>Des éléments de composition sont explorés</p> <p>Espace scénique déterminé mais aux contours flous</p> <p>Éléments scénographiques en décalage ou en surcharge</p> <p>Gestuelle rapportée et/ou naïvement représentée</p>
Note d'interprétation 8 points	Engagement moteur (Qualité et richesse de la gestuelle)	0 à 1,5	2 à 3,5
	Engagement émotionnel (Présence dans le mouvement)	<p>Assemblage de gestes pauvres et/ou incohérents et/ou naïfs</p> <p>Présence « absente » Des moments de trouble sont visibles</p>	<p>Gestuelle parfois complexe dont l'usage n'est pas identifié</p> <p>Présence émergente Le candidat s'applique</p>
		0 à 0,75	1 à 1,75
Note d'entretien 4 points	Reception esthétique	<p>Juge spontanément sans repérer les procédés de composition ou les éléments caractéristiques de la chorégraphie</p>	<p>Repérage et description des procédés de composition ou des éléments caractéristiques de la chorégraphie</p>
		2 à 2,75	3 à 4
		4 à 5,5	6 à 8 points
		<p>Gestuelle écrite, évocatrice de sens - Maîtrise la complexité</p> <p>Présence perceptible Le candidat se concentre et s'engage dans une intention</p>	<p>Appui sur plusieurs principes de composition</p> <p>Espace scénique lisible</p> <p>Cohérence des éléments scénographiques</p> <p>Gestuelle contrastée</p> <p>Éléments scénographiques significatifs</p> <p>Gestuelle singulière, cohérente au propos</p>
			<p>Eventail riche et combiné des principes de composition.</p> <p>L'Espace scénique étaye le propos artistique</p>
			<p>Éfficacité esthétique du geste - Nuances et Précision</p> <p>Présence totale au mouvement Le candidat partage son émotion</p>
			<p>Analyse et justifie de manière pertinente les procédés de composition. Elabore une critique constructive</p>

NATATION DE DISTANCE		Principes d'élaboration de l'épreuve							
Compétence attendue		Le candidat effectue un parcours continu chronométré de 800 mètres en crawl. Les temps sont relevés par le jury par tranche de 100 mètres.							
Niveau 5		Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager longtemps en crawl, en s'économisant afin de pouvoir nager vite au terme de cet effort prolongé.							
Pts à affecter		- action allernée et retour aérien des bras vers l'avant, action allernée des jambes de type « battements » ; - phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émerision.							
14/20		Degrés d'acquisition du niveau 5							
Éléments à évaluer		Note /14		Note /14		Note /14			
Temps réalisé sur l'intégralité du parcours		1	18'20	16'20	16'08	14'30	9.5	14'50	13'26
		1.5	18'55	16'08	15'56	14'20	10	14'40	13'18
		2	17'50	15'56	15'44	14'10	10.5	14'30	13'10
		2.5	17'35	15'44	15'32	14'00	11	14'20	13'02
		3	17'20	15'32	15'20	13'50	11.5	14'10	12'54
		3.5	17'08	15'20	15'10	13'42	12	14'00	12'46
		4	16'56	15'10	15'00	13'34			
		4.5	16'44	15'00					
		5	16'32	14'50					
		5.5	16'20	14'40					
		Bonus de 1pt pour performance réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 12 pts pour le temps réalisé).							
Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres		Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxième à septième tranches. 0 point		Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches. 2 points		La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.			
Modes de préparation à l'effort		La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles de l'épreuve. 0,5 point		La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve. La préparation inclut une prise de repères techniques. de 1 point à 1,5 point		La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve. La préparation inclut des mobilisations articulaires spécifiques et une prise de repères techniques. de 1,5 point à 2 points			
06/20		Gestion de l'effort : Ecart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 m à l'exception de la première et de la dernière Virages		Inférieur ou égal à 10 s : 0,5 point Virages ralentissent la progression : 0 points Les virages sont efficaces. Ils sont effectués par redressement : 0,5 point		Inférieur ou égal à 8 s : 1 point Inférieur ou égal à 6 s : 1,5 point		Inférieur ou égal à 4 s : 2 points Les virages sont efficaces. Les culbutes sont le plus souvent présentes. 2 points	

BASKET-BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		<p>Niveau 5 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (pénétration, fixation, renversement, alternance jeu intérieur/jeu extérieur) face à une défense placée.</p>	
Points à affecter	Éléments à évaluer	<p>De 0 à 9 points</p> <p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central.</p> <p>Echanges qui créent le déséquilibre.</p> <p>L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur, intercepteur en repli).</p> <p>Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p> <p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de son équipe » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>	<p>De 10 à 16 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse.</p> <p>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).</p> <p>Echanges décisifs qui créent le danger.</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée (loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace).</p>
		<p>De 17 à 20 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 pts</p> <p>Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse.</p> <p>Organisation offensive créatrice d'incertitudes construite sur l'utilisation de postes de jeu, de principes de jeu variés (jouer à 2, à 3, déformer la défense...), et une occupation rationnelle du terrain, appropriées au type de défense rencontrée.</p> <p>L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p> <p>Choix approprié d'une organisation défensive (homme à homme, zone, zone press, etc.) pour s'adapter aux points forts et points faibles de l'équipe adverse</p> <p>L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p>	<p>De 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur engagé et réactif</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression.</p> <p>NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.)</p>
10/20	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	<p>De 5 à 8 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif).</p> <p>Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons et articule ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p>	<p>De 8,5 à 10 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Côté ballon et à l'opposé du ballon, en attaque et en défense.</p> <p>PB : utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires.</p> <p>NPB : coordonne ses actions aux autres NPB pour porter le danger dans les zones de mises en danger choisies.</p> <p>Défenseur : coordonne ses actions à celles de tous les autres défenseurs pour respecter le dispositif choisi et participer au rebond défensif collectif. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concentration.</p>
		<p>De 4 à 5 points</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p>	<p>De 5 à 6 points</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p>

JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
Niveau 5 Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
Chaque protagoniste réalise 3 randori, de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.				
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement, - technique d'attaque et de défense	Attaque : les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke. La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol. Défense : le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contre-attaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des positions de fermeture, neutralise les retournements.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans plusieurs directions. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant et actions répétées sont choisies en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations. Défense : le combattant propose une contre-attaque et peut reprendre l'initiative suite à un blocage ou une esquive d'attaque. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke. Défense : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquive. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	Le combattant élabore une stratégie à partir de ses propres points forts et d'une analyse simple de son adversaire (saisie, posture déplacement). Il met en œuvre ce plan d'action.	Le combattant régule son plan d'action en cours de randori en fonction de l'évolution de la situation. Il s'appuie sur l'analyse de la saisie, du déplacement et de la posture pour cette régulation.
04/20	Arbitrage	Gain du combat (2 points) Gagne 0 ou 1 randori sur 3 0 point	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point	Gagne les 3 randori 1,25 point
		L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.

Référentiel pour le tennis

TENNIS		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compétence attendue		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté). Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.					
Niveau 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à chaque adversaire.		Degrés d'acquisition du niveau 5					
Points à affecter	Éléments à évaluer	0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex. : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs.	Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.	L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.	Optimisation de la gestion du couple risque/sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Remplacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2ème balle sécuritaire.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.		
04/20	Gain des rencontres	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.					