

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, chronométrateur, 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 Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Performance : moyenne de la VMA sur les 3 courses	Courses sub-maximales La moyenne des VMA effectivement réalisées est inférieure à 90%. 0 - 4	Courses performantes La moyenne des VMA effectivement réalisées est comprise entre 90 et 95%. 4,5 - 6	Courses optimales La moyenne des VMA effectivement réalisées est supérieure à 95%. 6,5 - 8	
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>	<p>Coureur avec peu de repères sur soi, au projet inadapté</p> <p>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.</p> <p>Le projet est réalisé avec un écart supérieur à 0,5 km/h. 0 - 4</p>	<p>Coureur en construction d'autonomie, avec un projet adapté</p> <p>L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui. Peu de mise en relation entre les repères sur soi et les repères extérieurs.</p> <p>Projet de performance avec des valeurs de VMA adaptées pour chaque course. Les temps de récupération choisis sont pertinents mais pas toujours respectés.</p> <p>Le projet est réalisé à 0,5 km/h près. 4,5 - 6</p>	<p>Coureur autonome, avec un projet précis</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Le projet est réalisé à moins de 0,5 km/h près. 6,5 - 8</p>	
4	Efficacité dans les rôles de chronométrateur et d'observateur	<p>Du juge dilettante</p> <p>Chronomètre avec quelques erreurs les différents paramètres de la séquence de course (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.).</p> <p>Les observations sont globales. 0 - 1,5</p>	<p>Au juge fiable</p> <p>Chronomètre de manière précise certaines séquences et certains paramètres des courses (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.).</p> <p>Les observations sont réalisées correctement. 2 - 3</p>	<p>Au juge multifonctions</p> <p>Chronomètre de manière précise toutes les séquences et tous les paramètres des courses. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur. 3,5 - 4</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	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 S'engager dans un projet individuel 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 données 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>

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : COURSE D'ORIENTATION

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables dans un milieu délimité plus ou moins connu.</p> <p>Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.</p> <p>Respecter les règles de sécurité et de l'environnement.</p>	<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité (25 à 30 minutes). Tout retard sera pénalisé.</p> <p>20 balises sont dispersées dans un milieu boisé plus ou moins connu.</p> <p>10 balises de niveau 1 et 10 balises de niveau 2.</p> <p>Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère.</p> <p>Pendant 5 minutes, le candidat devra concevoir un projet et choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	<p>Pertinence et efficacité du projet</p> <p>Indicateurs complémentaires d'efficacité</p>	<p>Projet formel</p> <p>Lecture du milieu imprécise, aléatoire</p> <p>Balises majoritairement de niv. 1</p> <p style="text-align: center;">0 - 4</p>	<p>Projet réfléchi</p> <p>Quelques balises n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini.</p> <p>Autant de balises de niv. 1 et 2</p> <p style="text-align: center;">4,5 - 6</p>	<p>Projet réalisé</p> <p>Bonne adéquation entre le projet et la réalisation.</p> <p>Balises majoritairement de niv. 2</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
8	<p>Efficacité du coureur</p> <p>Indicateurs complémentaires d'efficacité</p>	<p>Le coureur utilise les lignes directrices simples</p> <p>Juxtaposition des temps de course et de recherche pour s'orienter.</p> <p>Dépassement du temps limite = 0</p> <p>Filles : plus de 13 minutes au km</p> <p>Garçons : plus de 12 minutes au km</p> <p style="text-align: center;">0 - 4</p>	<p>Le coureur s'oriente en se déplaçant</p> <p>Relève des informations pendant sa course.</p> <p>Filles : de 13 minutes à 11 minutes au km</p> <p>Garçons : de 12 minutes à 10 minutes au km</p> <p style="text-align: center;">4,5 - 6</p>	<p>Le coureur anticipe son déplacement</p> <p>Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu.</p> <p>Filles : moins de 11 minutes au km</p> <p>Garçons : moins de 10 minutes au km</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
4	<p>Gestion de sa sécurité et gestion du temps</p>	<p>Sécurité respectée</p> <p>Pas de prise de risque par manque de connaissance de soi et d'exploitation de la carte.</p> <p>Très en retard.</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p>Sécurité respectée et assurée</p> <p>Prise de risque mesurée à l'aide de la carte et de la connaissance de soi.</p> <p>Très en avance.</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p>Sécurité optimale</p> <p>Couple prise de risque/sécurité optimale.</p> <p>A l'heure.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</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	L'élève formule son projet clairement.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et 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 utiles	L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement.
Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	Il gère ses ressources efficacement.

DIPLOME 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	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	<p>Qualité de l'enchaînement : (projet collectif)</p> <p><i>Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1</i></p>	<p>Juxtaposition de figures La composition s'appuie sur l'exploitation limitée des ressources de chacun. Occupation réduite de l'espace. Juxtaposition des figures acrobatiques.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Ensemble articulé et rythmé Composition adaptée aux ressources du groupe. Composition orientée et organisée dans l'espace. Eléments de liaison présents et anticipés.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Composition dynamique Actions coordonnées de chacun au service du collectif. Les éléments de liaison donnent de la fluidité à l'enchaînement.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
8	<p>Qualité de l'interprétation (projet individuel)</p>	<p>Le gymnaste occupe une posture Actions peu coordonnées, rupture, manque de continuité. Instabilité des figures. Gestes parasites.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Le gymnaste combine postures et déplacements Les actions s'enchaînent en continuité de manière coordonnée. Postures solides, tenues. Montage et démontage sécurisés.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Le gymnaste investit l'espace Les actions s'enchaînent de façon dynamique et contrôlée au service de la production du groupe. Appuis et prises justes et sécurisés. Gestion des énergies avec efficacité.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
4	<p>Efficacité dans le rôle de juge</p>	<p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable.</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</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	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif 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
<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 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	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 pts Gains des matchs sur 2 pts	<p style="text-align: center;">Jeu direct</p> <p>Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse.</p> <p style="text-align: center;">0 - 2,5</p>	<p style="text-align: center;">Jeu simple, en contre-attaque ou placé</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">3 - 4,5</p>	<p style="text-align: center;">Jeu varié, en contre-attaque ou placé</p> <p>Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.</p> <p style="text-align: center;">5 - 6</p>
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<p style="text-align: center;">Joueur intermittent et peu collectif</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p style="text-align: center;">Joueur permettant le jeu rapide ou placé</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p style="text-align: center;">Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<p style="text-align: center;">Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p style="text-align: center;">Rôles assumés</p> <p>Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p style="text-align: center;">Rôles assurés</p> <p>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</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 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 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.	<p>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.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.</p> <p>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.</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Efficacité dans le gain des points et des rencontres <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses. <i>0 - 2,5</i>	Marque sur ruptures par frappes variées Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture. <i>3 - 4,5</i>	Marque adaptée à la situation de jeu Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. <i>5 - 6</i>
8	Efficacité dans la construction du point	Joueur de renvoi Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. <i>0 - 3,5</i>	Joueur constructeur du point Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées. <i>4 - 6</i>	Joueur constructeur de points variés 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. <i>6,5 - 8</i>
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques. <i>0 - 1,5</i>	Rôles assumés 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. <i>2 - 3</i>	Rôles multiples assurés 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. <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. 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. 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. 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 : BOXE FRANÇAISE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.		<p>Assauts de 2 à 3 minutes de plusieurs rounds, dans lesquelles des thèmes peuvent être proposés assurant l'équité des chances de victoire. L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori.</p> <p>Au cours de l'assaut des phases de concertation sont prévues, dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un tireur. Les élèves passent tous dans les rôles : tireur, arbitre, juge, observateur et conseiller.</p> <p>Les règles essentielles de la boxe française sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : la cible de la tête peut être interdite, les points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des assauts hiérarchisée en fonction de contrats de touches ou d'enchaînements réussis, la cotation de points spécifiques par rapport à la hauteur des touches et le type d'armes, les assauts à initiative alternée, les assauts pieds ou poings seuls, etc.</p>		
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Efficacité dans le gain de l'assaut sur 6 pts Gain des assauts sur 2 pts	<p>Touches isolées</p> <p>Quelques actions efficaces marquant des points. Actions contrôlées et à distance.</p> <p style="text-align: center;">0 - 2,5</p>	<p>Touches enchaînées</p> <p>Grand volume d'enchaînements avec une efficacité relative pour marquer des points.</p> <p style="text-align: center;">3 - 4,5</p>	<p>Touches adaptées à la situation</p> <p>Efficacité réelle des enchaînements pour marquer des points.</p> <p style="text-align: center;">5 - 6</p>
8	Efficacité du tireur dans ses enchaînements	<p>Tireur impulsif aux actions isolées ou désordonnées</p> <p>Intention de toucher sans se faire toucher de façon univoque. Les touches sont contrôlées mais isolées.</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Tireur réalisant des enchaînements simples</p> <p>Intention de placer des enchaînements en combinant différentes lignes de frappes et d'armes en attaque et en défense.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Tireur réalisant des enchaînements opportuns et adaptés</p> <p>Réalisation d'enchaînements en attaque et en défense, en fonction de la distance de l'adversaire et de ses réactions.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueil des cotations des points et des données insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade.</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueil des cotations de points et données globales, justes et fiables.</p> <p>Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.</p> <p>S'applique dans le rôle de conseiller.</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p>Rôles multiples assurés</p> <p>Recueil des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</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 assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des tireurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'une tactique offensive (enchaînements privilégiés de touches) ou d'une tactique défensive (enchaînement en riposte ou contre-attaque,....)		
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences		L'élève se met en accord sur la validation et la cotation des touches, pour justifier ses choix à partir des critères donnés et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des assauts. Il accepte d'affronter différents adversaires et respecte le rituel de l'assaut.		
Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève démontre qu'il contrôle ses touches sur leurs adversaires dans leurs actions offensives et défensives (en riposte ou contre) ou qu'il maîtrise des actions de blocages et parades. Ils préservent ainsi son intégrité physique et celle de leurs camarades pendant les assauts.		