


COMPÉTENCES ATTENDUES		SITUATION DE REFERENCE					
Réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 2 ou 3 courses d'une durée différente (de 3 à 9 minutes), en maîtrisant différentes allures adaptées à la durée et à sa VMA, en utilisant principalement des repères extérieurs et quelques repères sur soi. Etablir un projet de performance et le réussir à 1 Km/h près.		3 courses de 3, 6 et 9 minutes entre coupées de temps de récupération durant lequel les élèves établissent un projet de course.					
							
<i>COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN</i>		<i>EQUIPE EPS 2012</i>					
Pts affectés	Éléments à évaluer	NIVEAU 1					
		Bronze		Argent		Or	
5	Participation Progrès Connaissances	Ne participe pas au rangement du matériel. Ne respecte pas le règlement (matériel, installation, retard, oublis de tenu, etc.)	1 . 0	Participe au rangement du matériel lorsqu'il est imposé. Manquement exceptionnel au règlement.	3 . 1	Prend en main le matériel de façon volontaire. Aucun manquement au règlement.	5 . 3
		Le projet de course annoncé n'est pas réalisé : plus de 2 plots d'écart.	0	Le projet de course est réalisé à 2 plots près.	1	Le projet de course est réalisé à moins de 2 plots près.	2
6	Maîtrise	A marché plus de deux fois sur la durée de course.	0	A marché une fois sur la durée de course.	0.5	N'a pas marché sur toute la durée de course.	1
		Voir feuille de barèmes					
9	Performance						

BAREMES DEMI FOND						
3 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'40	660	1t30p	3	2t	720	1'30
1'50	600	1t24p	2.5	1t30p	660	1'40
2'00	540	1t18p	2	1t24p	600	1'50
2'15	480	1t12p	1.5	1t18p	540	2'00
2'35	420	1t6p	1	1t12p	480	2'15
3'00	360	1t	0.5	1t6p	420	2'35
	300	30p	0	1t	360	3'00

BAREMES DEMI FOND						
6 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'50	1200	3t12p	3	3t24p	1320	1'40
2'00	1080	3t	2.5	3t12p	1200	1'50
2'10	990	2t27p	2	3t	1080	2'00
2'20	920	2t20p	1.5	2t27p	990	2'10
2'30	860	2t14p	1	2t14p	920	2'20
2'45	720	2t	0.5	2t14p	860	2'30
3'00	600	1t24p	0	2t	720	2'45

BAREMES DEMI FOND						
9 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
2'00	1620	4t18p	3	5t	1800	1'50
2'15	1500	4t06p	2.5	4t18p	1620	2'00
2'30	1300	3t22p	2	4t06p	1500	2'15
2'45	1200	3t12p	1.5	3t22p	1300	2'30
3'00	1080	3t	1	3t12p	1200	2'45
3'15	1000	2t28p	0.5	3t	1080	3'00
3'30	930	2t21p	0	2t28p	1000	3'15

COMPÉTENCES ATTENDUES		SITUATION DE REFERENCE					
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 aérobic, en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Etablir un projet de performance et le réussir à 0,5 Km/h près.		4 courses de 3 ou 4 minutes entre coupées de temps de récupération durant lequel les élèves établissent deux ou trois projets de course (à réaliser à deux plots près).					
COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN		EQUIPE EPS 2012					
Pts affectés	Éléments à évaluer	NIVEAU 1					
		Bronze		Argent		Or	
5	Participation Progrès Connaissances	Ne participe pas au rangement du matériel. Ne respecte pas le règlement (matériel, installation, retard, oublis de tenu, etc.)	0 - 1	Participe au rangement du matériel lorsqu'il est imposé. Manquement exceptionnel au règlement.	1 - 3	Prend en main le matériel de façon volontaire. Aucun manquement au règlement.	3 - 5
		Aucun projet de course n'est réalisé : plus d'un plot.	0	Le projet de course est réalisé à plus d'un plot près.	1	Le projet de course est réalisé à moins d'un plot près.	2
7	Maîtrise	A marché plus de deux fois sur la durée de course.	0	A marché une fois sur la durée de la course.	0.5	N'a pas marché pendant toute la durée de la course.	1
		Voir feuilles de barèmes					
8	Performance						



BAREMES DEMI FOND

Classes de 4^{èmes}

3 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'35	680	1t32p	2	2t09p	810	1'20
1'40	640	1t28p	1.75	2t	720	1'30
1'45	610	1t25p	1.50	1t32	680	1'35
1'50	580	1t22p	1.25	1t28p	640	1'40
2'00	540	1t18p	1.00	1t22p	580	1'50
2'05	510	1t15	0.75	1t18p	540	2'00
2'10	490	1t13	0.05	1t15	510	2'05
2'15	480	1t12	0.25	1t13	490	2'10
2'20	460	1t10	0	1t12	480	2'15

4 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'40	860	2t14p	2	2t30p	1010	1'25
1'45	820	2t10p	1.75	2t24p	960	1'30
1'50	780	2t06p	1.50	2t18p	900	1'35
1'55	750	2t03p	1.25	2t14p	860	1'40
2'00	720	2tp	1.00	2t10p	820	1'45
2'10	660	1t30p	0.75	2t03p	750	1'55
2'20	610	1t25p	0.05	1t33p	690	2'05
2'30	570	1t21p	0.25	1t28p	640	2'15
2'40	540	1t18p	0	1t23p	590	2'25

COMPÉTENCES ATTENDUES		SITUATION D'ÉVALUATION					
<p>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 aérobic, 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>		<p>Les coureurs sont par deux (coureur - observateur). Les élèves réalisent un enchaînement de 3 à 4 parcours de durées différentes. Deux parcours d'une durée de 3 et 4 minutes (durées travaillées au cours du cycle). Un ou deux parcours seront d'une durée non travaillée pendant le cycle et communiqués uniquement le jour de l'évaluation. Le temps de course total est de 12 à 15 minutes.</p>					
<i>COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN</i>		<i>EQUIPE EPS 2012</i>					
Pts affectés	Éléments à évaluer	NIVEAU 2					
4	Efficacité de l'observateur	<p>Ne communique aucune information au coureur pour l'aider à gérer son allure. Les données collectées ne sont pas fiables.</p>	0 - 1.5	<p>Donne des informations de manière aléatoire. Le recueil de données est juste et fiable.</p>	2 - 3	<p>Toutes les données sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur.</p>	3.5 - 4
8	Efficacité du projet	<p>Coureur qui n'a pas construit de repères sur ses allures de course. Il y a un écart de plus d'un plot entre le projet annoncé et réalisé.</p>	0 - 4	<p>Coureur qui réalise son projet de course à 1 plot près en utilisant principalement des repères extérieurs et peu de repères sur soi. Les allures de course ne sont pas régulières</p>	4.5 - 6	<p>Coureur qui réalise son projet de course à moins d'un plot près en utilisant des repères sur soi. Les allures de course sont maîtrisées et régulières.</p>	6.5 - 8
8	Performance sur les courses	Voir feuilles de barèmes					



BAREMES DEMI FOND

Classes de 3^{èmes}

3 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'35	680	1t32p	2	2t09p	810	1'20
1'40	640	1t28p	1.75	2t	720	1'30
1'45	610	1t25p	1.50	1t32	680	1'35
1'50	580	1t22p	1.25	1t28p	640	1'40
2'00	540	1t18p	1.00	1t22p	580	1'50
2'05	510	1t15	0.75	1t18p	540	2'00
2'10	490	1t13	0.50	1t15	510	2'05
2'15	480	1t12	0.25	1t13	490	2'10
2'20	460	1t10	0	1t12	480	2'15


4 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'40	860	2t14p	2	2t30p	1010	1'25
1'45	820	2t10p	1.75	2t24p	960	1'30
1'50	780	2t06p	1.50	2t18p	900	1'35
1'55	750	2t03p	1.25	2t14p	860	1'40
2'00	720	2tp	1.00	2t10p	820	1'45
2'10	660	1t30p	0.75	2t03p	750	1'55
2'20	610	1t25p	0.50	1t33p	690	2'05
2'30	570	1t21p	0.25	1t28p	640	2'15
2'40	540	1t18p	0	1t23p	590	2'25

BAREMES DEMI FOND

Classes de 3^{èmes}

Course de durée non travaillée.


2 MINUTES						
FILLES			Points	GARCONS		
Tps au tour	Distance	Tours (t) et Plaques (p)		Tours (t) et Plaques (p)	Distance	Tps au tour
1'30	480	1t12p	2	1t21p	570	1'15
1'35	450	1t09p	1.75	1t15p	500	1'25
1'40	430	1t07p	1.50	1t12p	480	1'30
1'45	410	1t05p	1.25	1t09p	450	1'35
1'50	390	1t03p	1.00	1t05p	410	1'45
1'55	370	1t01p	0.75	1t02p	370	1'55
2'00	360	1t00p	0.50	1t	360	2'00
2'05	340	34p	0.25	34p	340	2'05
2'10	330	33p	0	33p	330	2'10

COMPÉTENCES ATTENDUES	SITUATION D'ÉVALUATION
En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.	Situation de match sur ½ terrain en 1c1 avec un arbitre (montante descendante). Critères d'observation: déplacement, placement par rapport au volant et position, stratégie mise en place.
	
<i>COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN</i> <i>EQUIPE EPS 2012</i>	

Points	Éléments à évaluer	NIVEAU 1					
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre et de tenue d'une feuille d'observation.	Ne maîtrise pas les règles (lignes de terrain et points) ne compte pas les points, annonce un score au hasard. Le recueil de données n'est pas fiable, illisible, incompréhensible.	0 - 1	Prête attention au match mais commet quelques erreurs. Annonce le score à chaque point. Les feuilles d'observations sont lisibles mais les données ne sont pas toujours exactes.	1,5 - 3	Assure correctement le comptage des points et maîtrise les règles pour diriger le jeu. Rend une feuille de matches et d'observation lisible et compréhensible.	3 - 4
8	Efficacité dans le gain des points (6pts) et des rencontres (2pts)	Attend la faute adverse. Touche le volant mais commet beaucoup de fautes.	0 - 2,5	Varie ses frappes. Utilisation de différentes frappes (longueur, largeur) pour provoquer la faute adverse.	3 - 4,5	Rompt l'échange. Varie ses frappes (longueur, largeur et vitesse) et conclut l'échange lorsque la situation lui est favorable.	5 - 6
8	Efficacité dans la construction du point	Jeu de renvoi sécuritaire. Renvoie le volant dans le camp adverse sans mettre en difficulté l'adversaire.	0 - 3,5	Jeu de recherche de rupture mais pas de lien entre les coups utilisés. Renvoie occasionnel dans un espace libre.	4 - 6	Identifie un volant favorable Identifie et utilise un espace libre et/ou un volant favorable.	6,5 - 8

COMPÉTENCES ATTENDUES		SITUATION D'ÉVALUATION					
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'une rencontre par des choix pertinents de passe ou de dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>		<p>Matches en 5c5 (dont un arbitre). Durée de 6 à 7 minutes. Equipes homogènes entre elle et hétérogènes en leur sein. Dé mixée ou mixte (choix enseignant). Critères d'observation: nombre de possession de balle, nombre de franchissement de la ligne médiane, perte de balle, nombre de tentative de tir, score.</p>					
COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN		EQUIPE EPS 2012					
Points	Eléments à évaluer	NIVEAU 1					
4	Fair-play.	Elève qui refuse de s'impliquer dans l'équipe. Contestateur, démobilise son équipe par ses remarques.	0 - 1	Elève actif. Respecte les partenaires, adversaires et l'arbitre. Connaît et applique les règles.	1,5 - 3	Elève acteur. Respecte mais encourage, rassemble, conseil.	3 - 4
8	Efficacité collective dans le gain du match (6pts) Gain des matches (2pts)	La conservation du ballon n'est pas suffisamment assurée pour permettre l'accès à la zone de marque. (possession, franchissement ligne médiane)	0 - 2,5	Conservation efficace du ballon mais temps de progression élevé qui laisse le temps à la défense de gêner l'accès à la zone de marque. (franchissement/tirs tentés)	3 - 4,5	Accès régulier à la zone de marque mais pas toujours en situation favorable d'où des tentatives de tirs élevés mais peu de réussite. (franchissement/tirs tentés)	5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Elève peu présent sur le terrain. Statique, évite le ballon lorsqu'on lui passe. (critère nombre de possession de balle). Ne tir pas.	0 - 3,5	Déplacement sur l'ensemble du terrain. Se démarque pour obtenir la balle, ne réalise pas toujours les choix pertinents (rapport possession/perte de balle). Efficacité au tir : réussis/tentés.	4 - 6	Démarquage efficace. Choix pertinent en fonction de la disponibilité du couloir de jeu direct. (rapport possession/perte de balle) Efficacité tir : réussis/tentés.	6,5 - 8



COMPÉTENCES ATTENDUES	SITUATION D'ÉVALUATION	
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.	Durée des assauts : 2 à 3 minutes. Groupe : rapport de force équilibré (niveau évalué pendant le cycle, morphologie, sexe) Organisation : deux tireurs, un arbitre, deux observateurs juges. Un temps de concertation à 1'30 pour que les observateurs donnent des conseils aux tireurs. Règles : possibilité d'adaptation (cibles autorisées, contrats, hiérarchisation des touches, bonification, etc.)	
COLLEGE CLAUDE MONET MAGNY EN VEXIN		EQUIPE EPS 2012

Points	Éléments à évaluer	NIVEAU 2					
4	Efficacité dans les rôles : arbitre, juge, observateur, conseiller.	<u>Arbitre</u> : peu impliqué, statique en dehors du terrain, on ne l'entend pas, n'ose par intervenir. <u>Juge</u> : ne reconnaît pas une touche valide, le recueil des données n'est pas fiable. <u>Conseiller</u> : encourage.	0 - 1,5	<u>Arbitre</u> : volontaire, se déplace pour voir les actions, garantit la sécurité, intervient parfois tardivement. <u>Juge</u> : reconnaît les touches valides mais réalise encore quelques erreurs. <u>Conseiller</u> : impliqué dans le rôle de conseiller.	2 - 3	<u>Arbitre</u> : impliqué et actif, gère et maîtrise l'assaut, remplace, prévient, rappelle, avertit. <u>Juge</u> : reconnaît les touches valides, recueil de données fiable. <u>Conseiller</u> : propose des stratégies.	3,5 - 4
8	Efficacité dans le gain de l'assaut (6pts) Gain des assauts (2pts)	Touches isolées. Actions contrôlées et à distance. Marque quelques points.	0 - 2,5	Touches enchaînées. Enchaînement d'au moins deux touches mais sans réel lien avec la situation (réactions et distance de l'adversaire, cibles « libres »).	3 - 4,5	Touches adaptées à la situation. Réalise différents types d'enchaînement plus ou moins choisis en fonction de la situation (adversaire et cibles)	5 - 6
8	Efficacité du tireur dans ses enchaînements	Tireur impulsif, actions isolées et désordonnées. Intention de toucher sans se faire toucher.	0 - 3,5	Tireur réalisant des enchaînements simples. Intention de placer des enchaînements en <u>variant</u> des lignes de frappes (direct, crochet, fouetté et chassé) et des armes (poings, pieds).	4 - 6	Tireur réalisant des enchaînements opportuns et adaptés. Intention d' <u>analyser</u> la distance et les réactions de l'adversaire pour placer ses enchaînements.	6,5 - 8